MSXマガジン　第6巻　第9号　通巻58号　昭和63年9月1日発行(毎月1回1日発行)　昭和59年2月6日第三種郵便物認可

MSXマガジン

Magazine for Home Personal Computer System

1988 9
定価380YEN

イースII
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
ディスクステーション
殺意の接吻
あかんべドラゴン
直子の代筆
M.U.L.E.

R.SAKUMA

おもしろNETWORK

●MSXホストプログラム『網元さん』●超強力な通信ソフト
●すがやみつるインタビュー●海外ネットワークゲーム事情

特別付録

R-TYPE EXCITING BOOK

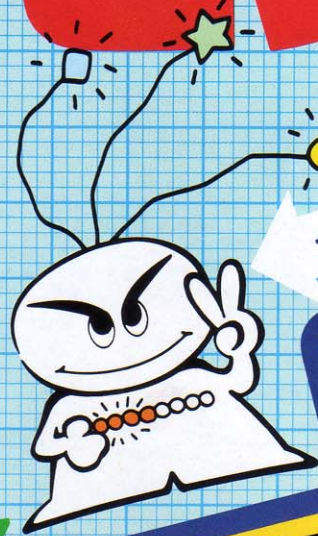
話題のシューティングゲームの大紹介だ!!

センサー何してあそぼ？

温度、光、音

3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいホウダイ!

- 「センサーキッド」は、温度センサー、光センサー、音センサーをROMカートリッジに接続して使う、新しいMSX2おもしろアイテム。
- 温度、光、音の変化をとらえて、キミがプログラミングをすることで、カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
- 画面に登場するドクターDの指示にしたがって、さあ、初めての"センサー体験"へ。キミのMSX2は、いまだんぜんオモシロクなる!!

センサーキッド
温度センサー
光センサー
音センサー

センサーキッドくん

ドクターDの解説書付属

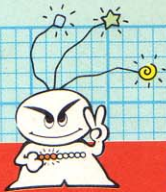
新発売

温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。

センサーキッド
HBJ-H081C
¥6,800

(64K以上、V-RAM128K)
©SONY/DEMPA

センサーキッドとMSX2。
これは新しいオアソビなのだ。

HiTBiT MSX2
MSX周辺機器製作マニュアル
(仮題)電波新聞社より近刊
センサーキッド応用例他を満載!

ーキットだ。
センサーキットを
発明したドクターD
●〈光センサー〉
体験画面。暗闇の中、グッスリおやすみ中の博士。センサーを光にかざすと、アレッ、まぶしさに目をつむってしまう博士。
らに、光センサーにすすめ。
応用作品例②
お目覚めコール
おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセット「センサーキット」にあらかじめ組みこまれているブザー音を連動させれば、朝の光を感知して、MSX2は目覚ましアラームに早がわりだ。●他に、〈ゴキブリ感知機〉(台所のある場所を通った(=光をさえぎった)ゴキブリの数を測定する)などで、お母さんの役にも立てる!
●〈音センサー〉
体験画面。画面の博士に呼びかけるように、センサーに向かって大声を出してみよう。アッ、博士が耳をふさいだ!
そして、音センサーに挑戦。
応用作品例③
音で占う自動おみくじ
グラフ画面上である音の大きさになったら、「大吉」「吉」「凶」などのあらかじめ用意した画面が出てくるようにプログラム。あとは音センサーに向かって手をたたくだけで、その音の強さで自動占いしてくれる。●他に、大声大会にも使えるぞ。
パン!
大吉
作品募集!
キミのアイデア、待ってるぞ!
この夏、「センサーキッド」でチャレンジだ!
「エレクトロニクス工作コンテスト」に応募しよう
●電波新聞社主催/ソニー他協賛
7月1日~9月30日 ●くわしくは、①商品付属の「応募のご案内」、又は②「ラジオの製作」8月号をご覧下さい。
"センサーキッド遊び"を
極めるなら、パワフルな
パソコン入門機、F1Ⅱ!
●毎秒最高24発!連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな·CAP等の集中インジケーター
F1Ⅱ HB-F1Ⅱ ¥29,800
ゲームも、プログラムも。
実力本位のディスク内蔵マシン。
●3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポース機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーター●BASIC解説書つき
F1XD HB-F1XD ¥54,800
キミのF1Ⅱを強力
ディスクマシンに。
●キミのHB-F1Ⅱをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ。●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1Ⅱと合わせたカラーデザインで一体化
F1ディスクドライブ HBD-F1 ¥36,800
いいアイデアなら、高性能で、
プリントアウト。
●切り換え一発!6種のマルチフォント。●音の静かなサーマル(熱転写)方式による美しい印字。
高性能プリンタだから、この天才ぶり。
F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800
遊びが進化するなら、
鮮明画像欲しい。
●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが欲しい。14型·アナログRGBモニターディスプレイ。●2000文字表示のブラックトリニトロン管の採用で、ダントツ·キレイ
ビデオ入力つき
F1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800

MSXマガジン CONTENTS

Magazine for Home Personal Computer System

特集 おもしろNETWORK

特集 おもしろNETWORK——98

MSXでネットワークを作ることのできるホストプログラム『網元さん』をはじめとして、最強の通信ソフト、mabTermの紹介。話題の画像通信NAPLPSの話や、すがやみつるさんのインタビュー。海外のネットワークゲームの現状など、ネットワークの楽しみ方やおもしろ話をドーン大特集なのだ！

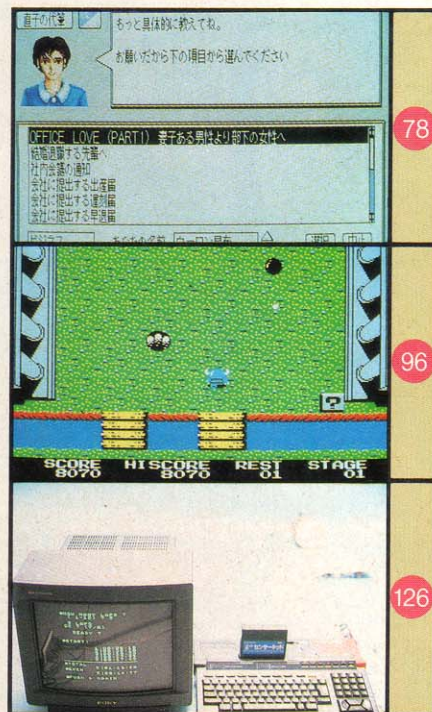
■大変動の多いTOP30、今月の栄光はいかに!?——6
MSX SOFT TOP30

■壁に耳あり、ゲームに技あり一本——94
MSXゲーム指南 技あり一本

■昔の興奮をいま1度、2度、3度——96
RETRO-MSX

■ネットワークでの正しいWriteIIの使い方を大公開!——124
MSX-WriteII

■ラジコンのラップタイム計測に挑戦!——126
センサーキット

September 1988

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録
R-TYPE EXCITING BOOK
衝撃、スピード、臨場感！ 発売前から話題のシューティングゲーム『R-TYPE』をドーンと付録で紹介だ。

ショート・プログラム
読者投稿が絶好調で、合計5本のプログラムが揃ったよ。さあ打ち込もう。

1 謎のダイバーX 暑～い夏は、ダイビングして涼しくなっちゃおう――156
2 イカの速泳ぎ大会 2匹のイカが海中でレースをくりひろげるよ――158
3 アルファベットペンペ キーボード打つ手が勝負を左右するぞ――159
4 エビルスピリット アルファベット揃えて、魔物を退治するんだ――160
5 ブラックジャック ちょっと気取って、カードゲームしちゃお！――161

■もうすぐあなたのお手元に――128
日本語MSX-DOS2

■夏だ！ 海だ！ ウーくんだ!!――130
帰ってきたウーくんのソフト屋さん

■MSXでミュージックライフをフールズメイト――134
MUSICピヨピヨ

■そんなもんあーた、M通でんがなあ――145
MSX通信

■第2席に『GUN FISH』が入選したぞ――152
MSXソフトウエアコンテスト

NEWSOFT

M.U.L.E.……10
ファンタジー……12
イシターの復活……14
クインプル……15
第4のユニット2……16
アクロジェット……17
マグナム危機一髪……18
めぞん一刻・完結編……18
幽霊くん……18

最新ゲーム徹底解析

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン……60
殺意の接吻……66
エグザイル……70
あかんべドラゴン……74
直子の代筆……78
イースII……82
T.D.F.……88
ディスクステーション……92

SOFTWARE REVIEW

ソリテアロイヤル……20
ファミリーボクシング……22
ゾンビハンター……24

INFORMATION……138
EDITORIAL……162

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

2ヵ月間1位の座を守り抜いた信長の野望全国版を、約2倍の得点という大差で3位へ脱落させたTHEプロ野球 激突ペナントレース。予想どおりの圧倒的人気だ。30位から一気にTOP5へランクインしたジンギスカンの勢いにも目を見張るものがある。あい変わらず好調のドラクエⅡも合わせて、最近のTOP30は目が離せないなあ、ほんと。

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
	1	2	THEプロ野球 激突ペナントレース
	2	4	ドラゴンクエストⅡ
	3	1	信長の野望・全国版
	4	5	パロディウス
↑	5	30	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
	6	6	三國志
	7	8	イース
	8	7	コナミの新10倍カートリッジ
	9	9	F1スピリット
↑	10	16	ワールドゴルフⅡ
	11	10	抜忍伝説
↑	11	25	ファミクルパロディック
	13	3	ハイドライド3
	14	12	ガンダーラ
	15	13	大戦略
↑	16	―	パナアミューズメントカートリッジ
↑	17	―	ジーザス
	18	21	殺人倶楽部
↑	19	26	ヤシャ
↑	20	―	MSXべーしっ君

ジャンル

シミュレーション

アクション

パズル

ロールプレイング

アプリケーション

アドベンチャー

テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年6月10日から7月8日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		6810
エニックス	MSX MSX2	メガROM	6,800円		5980
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		3410
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		2980
光栄	MSX MSX2	メガROM+SRAM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		1900
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	12,800円 14,800円		1590
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		1530
コナミ	MSX	メガROM+SRAM	5,800円		1470
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		1270
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		1070
ブレイン・グレイ	MSX2	2DD	7,800円		930
BIT^2	MSX2	メガROM	6,800円		930
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM	7,800円		910
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		720
マイクロキャビン	MSX2	メガROM+SRAM 1DD	7,800円 7,800円		710
パナソフト	MSX	SRAM	3,800円		680
ソニー/エニックス	MSX2	2DD	7,800円		530
マイクロキャビン	MSX2	2DD	7,800円		520
ウルフチーム	MSX2 MSX2	2DD ROM	6,800円 7,800円		510
アスキー	MSX	ROM	4,500円		450

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	20	グラディウス2	コナミ
↑	21	—	制覇	日本物産
↑	23	—	燃えろ!! 熱闘野球'88	ジャレコ
↑	24	—	MSXプログラムコレクション	徳間書店
↑	25	—	サイキックオー	工画堂スタジオ
↑	26	—	ラスタンサーガ	タイトー
	27	17	プロフェッショナル麻雀悟空	アスキー
	28	29	マース	デービーソフト
↑	29	—	セイレーン	マイクロキャビン
↑	30	—	ウーくんのソフト屋さん	アスキー

1 THEプロ野球 激突ペナントレース

ハイ、みんなの予想通り、今月は『激ペナ』が第１位！　パチパチパチ(称賛の拍手の音)。やっぱり、いいソフトは必ず売れるんですね。巷の野球ブームに乗っかった、という感じもするけれど、この激ペナはそれだけではないのだぞ。美しいグラフィックと臨場感あふれるサウンドで、気分はすっかり呂明賜だ！（特に意味はない）。そして、一番のウリがエディットモード。これさえあれば、古今東西の名選手や有名人、マンガのヒーローなどがキミの家のディスプレイの中を所狭しと暴れ回るのだ。うーん。これは思いっきり熱中できるね！

さて、気になるのは来月の順位である。来月も絶対に１位は確実だ！　と言いたいところだけれども、どうも雲行きが怪しくなってきた。と言うのも、今、激ペナは全国的に品不足！　半導体不足で、供給が追いつかないのだ。それに、下からはジンギスカンが世界統一を虎視眈々と狙っているし、こりゃあ来月のランクがとっても心配になってきたぞ。がんばれ激ペナ！

読者のコメント

僕がつくったチームのポイントはピッチャーなんだ。相手のチームにもよるけど、ボールのスピードが遅いと、外野フライが多くなることを発見してしまった。これからもどんどん激ペナの〝くせ〟を見つけていくぞ。

福島県　森永真一

2 ドラゴンクエストII

うーん、予想通りの返り咲きで、『ドラクエII』が浮上してきた。

なにしろ、ドラクエシリーズには、熱心なファンがいいーっぱいいるから、当然といえば当然なんだけど、このパワーには、ほんとにおそれいってしまいます。

ところで、ドラクエシリーズの人気者といえば、なんといってもスライム！　かわいいんだよね。たまねぎを見るたびに思い出してドラクエの世界に想いをはせる人たちの多いこと、多いこと。先日お昼を食べようと、とあるカレーショップに行ったとき、どこぞのお子さん坊やが大声あげて、「ママー、このカレー見てよー、スライム入ってるよ、ねー、見てよ、スライム!!」と騒いでいる場面にでくわしちゃったくらい。ま、その子にしてみれば、小たまねぎのことを言ったんだろうけど、一瞬カレー色のスライムを連想してしまった……考えたくない。

そんなこんなで、みんながやってるドラクエII、はたして１位にカムバックできるでしょうか？　息の長いゲームであることは確かだね。

なまえ	LV	HP	MP
らんまる	22	97	0
ランド	20	76	60
マリア	16	77	94

読者のコメント

たしかにドラクエIIっておもしろくって、一日中やっちゃうけどでも、やっぱり一日も早く〝III〟がやりたいってのが本音かもしれない。ファミコンに追いつき、追い越せって感じで、ドンドン作ってほしいな。

愛知県　渡辺正人

3 信長の野望・全国版

無念！　とうとう来るべきときが来てしまったのか、手痛い２ランクダウン！　ああ、これが戦国の弱肉強食の世界か……。かつて、あれほど長い間、上位に君臨しその勇名を轟かせた『信長の野望・全国版』ももはやこれまで、はいさよなら〜よ〜なのだろうか!?

いや、集計によると一度はハイドライド３に１位をゆずったものの、みごとにその座を奪い返している。店に並んで数週間で消えるソフトが多い中、これほど長い間ベスト３以内にいたソフトは他に類をみない。まだまだいけるぜ！

と、ふと上位を見ると激ペナにドラクエがいる。こりゃ思ったより手ごわそうだな。さて下を見ると、なななんと、血を分けた義兄弟、ジンギスカンがいるじゃないですか！　こいつはうかうかしておられん。こうなりゃ来月はジンギスカンと信長で１、２フィニッシュをねらっちゃおーじゃないですか！　光栄パワーをもってすれば、お茶の子さいさい、といえるよね！

読者のコメント

シミュレージョンゲームって今まであんまり好きじゃなかったけど、信長の野望は別格って感じで夢中になっちゃった。多分、全国版だからだと思う。

青森県　長山修治

4 パロディウス

おー、あがったぜ、１コ。やっぱ強いんだわ、『パロディウス』くん。シューティングアクションの底力だねいやほんと。

グラディウスシリーズ（？）の抑えの切り札としてのパロディウスは、開発スタッフの胸の内を秘めながら、このままどこまでががんばるのかっ!? シューティングゲームより、じっくりゆっくりのーんびりゲームがブームの折、コナミというブランド、やっぱり強いわけな、わけだ。

しかしこのゲーム、タコかなんかを選んでプレイすると、気がぬけちゃって、ヘロヘロになってしまったりして。ここまでスタッフが遊びきってしまったソフトも、めずらしいよねえ、やはり……。

5 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

ついにやって来た!! シミュレーションブームを巻き起こした光栄３部作の中でも、とりわけむずかしいといわれる『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』。信長の野望、三國志と同じように、はまっている人も多いんじゃないのかな。子供から大人まで、幅広い層から熱烈な支持を受けていて、当分このブームは続くんだろうね。

実際にプレイしてみると、ジンギスカンの時代の歴史に興味を持ったり、ユーラシア大陸の地理を覚えたりとタメになるねえ。これでテストもバッチリ（？）だ。さて、来月はどこまで順位を上げてくるか、いまから楽しみなのだ。

今月の注目ソフト!!

11 ファミクルパロディック

先月いきなり25位に入り、そして今月は11位とまるで、〝鯉の滝登り〟のようなランクアップを見せている『ファミクルパロディック』。

ゲームの内容は、家族そろってゲーム大会に出場するという、シューティングゲームなのだが、なにせプレイヤーが操作する５機のマシンがどれも個性的でカワイイのだ。おシリからミサイルを発射するアヒル型、スピードならまかせて！ のネコ型など、見ているだけで楽しくなっちゃうぞ。

ステージ数は全部で10。それらのステージは、どこかで見たことのある、ちょっと懐かしいゲームのパロディーときている。銭湯の中を突き進んでみたり、RPGの世界を見下ろしながらプレイしたり、はたまたICが飛びかう基板の上での攻防があったりするのだ。

淡いタッチのグラフィックと独特のBGMで各ステージは心地よく進むが、それぞれのステージにはボスがいて、そいつをやっつけなければ先には進めないのだ。ボスはツワモノぞろいなので、心してかからないとやられてしまうぞ。

まさに破竹の勢いのこのゲーム、このままどこまでランクを上げるか、注目したいところだ。

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ　ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

店名	電話
庄子デンキ　コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店　パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

店名	電話
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱　テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス　コンピュータ　メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト５	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井　新宿店テクノ館　パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店　本店　コンピューターショップ	☎03-477-3343
J&P　渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店　池袋店　コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P　八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P　町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピューターショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21　高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21　前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋　サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店　大宮店　コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店　所沢店　コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711

中部

店名	電話
㈱ダイエー新潟店　パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線　本店４階	☎052-264-1534
九十九電機㈱　名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや　パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ　うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド　大阪駅前第４ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ　CSK	☎06-345-3351
J&P　阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ　エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン　日本橋本店　パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン　パソコンランド	☎06-643-3217
J&P　テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱　日本橋５ばん館	☎06-644-1513
J&P　メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱　日本橋７ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱　日本橋３ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱　日本橋８ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱　日本橋１ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱　千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱　泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン　阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱　岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱　いばらき店	☎0726-32-8741
J&P　くずは店	☎0720-56-7295
J&P　高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱　せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱　池田店	☎0727-51-2323

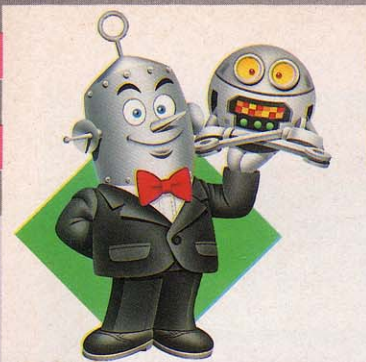
近畿

店名	電話
上新電機㈱　和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン　パソコンランド　和歌山店	☎0734-32-5661
J&P　和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱　八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱　たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P　京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱　ながおか店	☎075-955-8401
パレックス　パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン　Cスペース	☎078-391-8171
J&P　姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱　西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店　岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店　専門書センター	☎0878-51-3733

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト　福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン　福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート　トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー　宮崎店	☎0985-51-3166

MSX NEW SOFT

夏休み真っ盛りの今日この頃。みんな元気にゲームしてるかな？　今月はアメリカからの移植ソフトが３本登場。どれも評判になったものばかりだから期待できるぞ。MSXもいよいよ国際的になってきたのだ。

マルチプレイで一家だんらん楽しんじゃえ！

M.U.L.E.（ミュール）

未開拓の植民星に降ろされた４人の異星人。次に宇宙船が戻ってくるまでの１年間に、多目的ロボットのミュールを使って、どれだけ自分の領地を増やすことができるかな？　家族そろって社会経済の研究に励んじゃお。

↑４人の開拓者を後に残して、宇宙船はいってしまうのだった。

植民星を開拓するのだ

ルーレット回してコマを進めて、億万長者を目指す人生ゲーム。けっこうポピュラーなものなんで、みんな一度はプレイしたことあるよね。休みの日とか家族そろってプレイすると、「ああ、平和なんだな～」なんてシミジミ思っちゃったりして。典型的な中流階級の家庭ができ上がるというわけ。

で、このホノボノとした雰囲気に、首までどっぷり浸かってしまえるソフトが登場した。それが、最高４人までのマルチプレイが可能な（この４人ってのが微妙でいいよね）『ミュール』。未開拓の植民星で農業を営みエネルギーを作り、はたまた鉄鉱や宝石を掘って、星一番の大金持ちを目指すのだ。お金儲けが目的でも、殺伐とした雰囲気にならないのは、ミュールならではなんだよね。

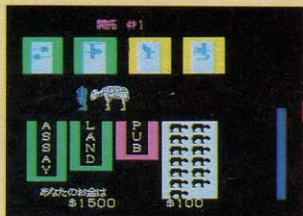
経済の仕組みをお勉強

アメリカ生まれのこのゲーム。植民星を開拓するなんて設定からして、フロンティアスピリットに満ちあふれているね。そんなミュールのゲーム進行を簡単に紹介すると、まず土地を確保して、次にその土地を開拓し、最後にオークションをして中間結果が表示される。以上が１ヵ月の間に行なわれ、12ヵ月（ビギナーモードの場合は６ヵ月）たつとゲームエンド。どう、簡単でしょ？　でも、大金持ちになるのはなかなか難しくて、いろいろと社会や経済のことを知っていないとダメ。他のプレイヤーとの駆け引きとかも、お勉強しなくちゃね。

ゲームの舞台となる惑星には、上の写真を見てもわかるように中

ゲーム進行はこんな感じ

土地を確保するには多少の反射神経、開拓するには社会経済を見とおした冷静な判断力、そしてオークションでは駆け引きのうまさとプレイヤー自身が持つ運の強さが左右する。ただボーッとプレイしてるだけじゃ、いつまでたってもお金を稼げるようにはなれないよ。もっともこのミュールに関しては、プレイしてること自体楽しくて、勝敗には余りこだわることもないような気もするけど!?

↑プレイヤーごとに４色に塗り分けられた開拓地。カラフルでしょ。

↑ロバみたいなのがミュール。各産業用に改造して、開拓地に設置する。

↑オークションのようす。上下から売り手と買い手が歩み寄るのだ。

↑１ヵ月が終わるとその時点での順位が発表される。頑張って１番を目指せ。

愛すべきキャラクターたち

ゲームを始める前に、各プレイヤーは自分のプレイするキャラクターを選ぶことができる。これは全部で8種類。さまざまな惑星からやってきたエイリアンたちだ。人間みたいなのもいるけど、ツボみないな奴や、ハロウィーンのカボチャみたいな奴、ちょっと昔のSF映画に出てきそうな奴と、姿形は特徴的。その上、彼らの性格もみ～んな違っているというから、どのキャラクターを選んだらいいか迷っちゃうね。

いずれにせよ、自分が選んだキャラクターを十分に把握してゲームを進めていくことが大切。農業が得意な奴に宝石を掘らせたって、うまくいくわけないもんね。反対に、「ボクは土地を転がしてお金を儲けるから、このキャラクターを選ぶんだ」なんて決め方も、いいかもしれないよ。

➡それぞれのキャラクターも決まって、いよいよゲームスタートだ。さあ、頑張ってガンガン儲けるぞ！

メクトロン

⬅ロボット工学の突然変異から生まれたメカトロニクス生物。判断が早く行動に無駄がない。コンピュータはこいつを選ぶ。

レギー

⬅アフカニー草原からの出稼ぎ人。やたらと背が高く、雲の上に頭を突き出してどこへでもサッサと歩いていってしまう。

ボンゾイド

➡アームブル銀河出身。山登りが大好きで、いつも山歩きばかりしている。高いところが好きだといってもバカではないよ。

パッカー

➡シリコン星出身。食べることが何より好きな、食い意地が張った奴。農業は得意だけど、収穫物まで食べることが難点。

フラッパー

⬅ボイルドドロップ銀河からの参加者。はじめの所持金が人より多いので、初心者用キャラクターとして人気がある。

スフェロイド

⬅ロールドー星からの移住者。直線や直角を極度に嫌う、紆余曲折した性格を持つ。はやい話が、単なる変人というわけ。

ゴルマー

➡ネカイト銀河出身。大好きな土地を見るのに便利なように首が長くなったとか。不動産屋にしたら一財産築きそうな奴だ。

ヒューマノイド

➡太陽系出身。つまりは地球人ですわな。余りに頭が良すぎるので、所持金が減らされている。上級者向きキャラクターだ。

央に川が流れていて、そのまた真ん中に街がある。この街以外の場所が開拓可能な土地というわけだ。前にも書いたように、プレイヤーは1ヵ月に1区画ずつ土地を手に入れることができるんだけど、ここでどの土地を選ぶかが勝敗の分かれ目となる。川に近い土地は農業に適しているし、鉄鉱を掘るには山がちの土地のほうがいい。また隣合った土地で同じ産業を興すと、それだけ生産性が上がるなんて利点もある。これに、さらに他のプレイヤーの思惑も加わって、「あ～、その土地ボクが取ろうと思ってたのに～！」なんてことも……。

どうにか土地を確保して、開拓も順調に進んだ後は、それぞれの収穫物を持ち寄ってのオークション。需要と供給のバランスをよ～く考えてプレイしないと、ビックリするほど高く品物を売りつけられたり、せっかくの収穫物を二足三文で買いたたかれたり。社会経済の仕組みをどこまで把握してるかで、ゲームの進行はまったく違ったものになっちゃうよ。みんな勉強しなくちゃね。

シミュレーション
- ■BPS
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格7,800円

高程度の宝石が欲しい!

⬆う～ん、ここは宝石は採れないか。

ゲームの舞台となる惑星には、3区画だけ高程度の宝石が採れる土地がある。『ASSAY』というコマンド(？)で位置を確認し、素早く土地を確保しよう。また、この土地のまわりでは中程度の宝石も採れるから、2区画続けて確保するといいよ。

自然災害も襲ってくる

開拓も順調に進み、このままだと大金持ち間違いなし！ な～んて思っていても、非情にも襲ってくるのが自然災害。害虫が発生したり台風がきたり大地震があったり、とにかく突然のことだから防ぎようがない。まあ、なにがあっても気を落とさずに、地道に再建への道を進もうね。

それからこれは自然災害ではないんだけど、突然ミュールが狂って逃げ出したり、海賊船が現われて宝石を持っていってしまったり、人災のたぐいも発生する。これもやっぱり、防ぎようはないですわな。気をしっかり持ってね。

⬆害虫が発生した。次々と収穫物を荒らしていくぞ。農薬が欲しいな～。

⬆大雨が土地を横切っていく。これはいいオシメリとなってラッキーだ。

ファンタジー

ファンタジックな世界においでまっせー

真っ暗なマップを明かるくするには、進まなくちゃならんのよ。そんな自動マッピングがちりばめられているから、冒険度も100万倍なわけやね。悪の根源・ニカデマスを倒すまで、根性でプレイするのが美しくて、ビューティフル！

勇者が町にやって来た

やーっと出たな、の『ファンタジー』である。シリーズとしては3作目まで出ているのに、MSX版では第1作目を、ここニューソフトのコーナーで紹介できる段階なのだ。ま、IIもIIIも続々と出てくると思うから、気長にやりませう、お互いに。

で、ストーリーなんかも、もちろんあるわけだ。冒険を探し求めて旅を続けている勇者が、ジェルノア島のはずれにある荒廃しきった町"ペルノア"に足を踏み入れた。ここで、悪の魔術師ニカデマスの侵略、そしてその部下である無慈悲なブラックナイトの悪逆の話を耳にする。「これこそ私の求めていた冒険だぁっ！」と血管切れんばかりに叫んだ勇者なのだった。ニカデマスの居場所は誰も知らないけれど、ジェルノアを旅すれば、必ずブラックナイトに会うという。そんなわけで、いよいよ冒険が始まるのだった。

でも、単独でペルノアを出るのは自殺行為だねっ、スーサイドだねっ。仲間を探さなくっちゃ。だから、まずはギルドに直行！

ペルノアに限らず、どこの町でも施設は同じ。武器を買うときやトレーニングを受けるときは当然お金がいるわけなんだけど、そのまま行っても一文無しで、恥をかくこともしばしば。戦いによって得たお金は、なんと銀行振り込みなのだっ。そんなわけで、面倒でも銀行まで足を運んで払い戻してほしいぞ。町を出るときも、途中にある宿屋に泊まったりするときのため、ある程度のお金があると便利だ。うん、そりゃ便利だ。

確かに、「おおっ、何だこりゃーっ！」といって階段を320段踏みハズしてしまうほど衝撃の画面はないし、かえって坦々としているゲームなんだけど、日々の積み重ねに喜びを感じる人にとっては、最適のRPGなのだ。でしょっ。

ペルノアからスタート

⬆これが噂のペルノアだっ。と、リキんだものの、実はどこの町でもこの風景。だから、どこかで見た気がしても、デジャヴじゃない。

ギルドででキルドー

ギルドに来なくちゃ、お話になりませんね。そんなわけで、ギルドでキャラクターを作るのだ。種族、職業を選ぶと、コンピュータが推薦する人物の能力が表示されるので、ここは自分が納得できる人材が揃うまで、ひたすら推薦をうけよう。パーティーの構成は、最初が肝心なのだよ、はっはっはっ。

実際に戦い始めて経験値が高くなってきたら、ギルド内のトレーニング場に入るのだ、もちろん有料で。ここでやっとレベルを上げることができ、レベルが上がればさらに、魔法をならうこともできるのだ、もちろん有料で。やたらと出費がかさむけど、みんな必要経費なんだからケチケチしないよーにっ！

⬆何事も最初の計画が大切。眉間にしわ寄せて考え込むのよ、腕組みなんかもしちゃって、ほれ、このよーに。

⬆キャラクターをたくさん作っても、パーティー組めるのは6人まで。各メンバーのナンバーを覚えておくと便利だ。

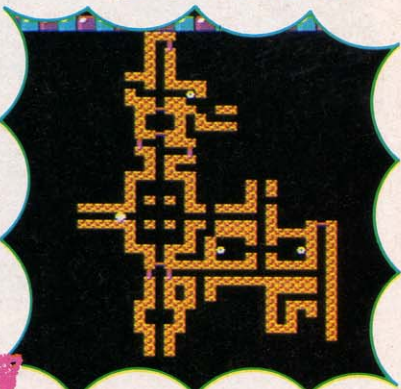
ひよこなのね

⬆あらま、やっぱりまだヒヨコですか。そりゃそうよね、まだ何もしとらんもの。ここはパーティーのスコアを教えてくれるミスティック。神に会うには、ここへ来い、なのよ。

歩けば見えるダンジョン

➡右を向いても左を向いても、真っ暗闇のダンジョン。ノーフューチャーな私……。

一寸先は海

➡お次の一歩はドボーン！ あら海だったのね、なんつーこともちろんある。敵にやられるならともかく、土左衛門では、死んでも死にきれんわ。

進めば自動マッピング

準備万端整ったら、いよいよ町を出るぞ。島全体が何枚かの地図に分かれているんだけど、完成された地図は最初の2枚だけ。後の地図では、暗黒の部分がかなりある。この、未知の部分に足を踏み入れるというのが、ドキドキして、脈もちょっと速くなったりして、楽しいのだ。パーティーが移動するたびに、自動マッピングされるわけで、この部分を避けていては、重要な物を見逃すこともある。

ダンジョンの中はさらに真っ暗闇！ 当然進めばマッピングされるけど、ワナがしかけてあったり、秘密のドアや通路も出てきて、なかなかスムーズに進めない。モンスターも、地上に比べて強力で、出現頻度も高いから、苦労の連続なわけやね。でも、このゲームのカギは、ほとんどがダンジョンの中にあるので、隅から隅まで調べようね。ここでのパーティー全滅は見るに忍びないので、ある程度実力をつけてからにしたいもんだ。

川や海を渡るときは、大胆にも泳いで渡ることになる。泳ぎの苦手なメンバーは、見る見るうちに体力が減るのでチェックが大切！

ニカデマスを倒すまでは、石の上にも3年だ！ 3年かかるのは悲しいけれど……。

戦闘しましょう

ややっ、モンスター発見！ 逆に見つかっちゃうこともあるけど、ま、とにかく戦わなくては経験値もお金も得られないわけだ。相手の戦力などによっては、戦うことがベストとはいえないけどね。知能の高そうなモンスターなら、「あいさつをする」のコマンドで通り過ぎることができる場合もある。想像すると、とっても妙ねっ。

戦闘とはいっても、頭を使わにゃあね。呪文も効率よく使わなきゃならないし、なんといっても味方の体力チェックだね。これをおろそかにすると、気付かぬうちにパーティーの人数が減っていく……涙。

飲めや歌えや

⬆今夜は無礼講でいっ、あぁ参加したい。でも違うのよん。これはパーティー全滅時におがめる、モンスターの踊りなのだ。あ、そういうことなら思わず目をそらしておきましょっ。

ロールプレイング
- ボーステック
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 8月9日発売
- 価格9,800円

イシターの復活

黄金の騎士ギルは、ドルアーガを倒し無事恋人であるカイを救出した。が、しかし、一刻も早くこの塔から脱出し〝女神イシター〟を復活させ、世界に光を取り戻さねばならない。いそげ！　カイ!!　ギル!!

THE RETURN OF ISHTAR
namcot
© 1984 1986 1988 NAMCO ALL RIGHT RESERVED

⬆うひょー、スライムなんかホントにプヨプヨしているみたいでイイよ。なんてノンキにしてられん。

主人公はカイ

前作の主人公は騎士であるギルだったのに対し、この続編である『イシターの復活』では、魔法使いのカイが主人公なのだ。カイは、体力、経験値により、攻撃、防御、治療など〝64種〟の呪文を使うことができる。この呪文をいかに上手く使い分け、ギルを援護しつつ塔を下りていくかがポイント。

また、ゲームフィールドの塔は128の部屋に分かれていて、1つの部屋が迷路になっていると同時に部屋のつながりをも解明しないと塔からの脱出は不可能って寸法。しかも、敵の攻撃、数といったら前作の数倍!!　地道にレベルアップしつつ、アイテムも揃えていかなければならない！　こりゃ、毎日マッピングしながらアイテムのチェックなどで不眠不休の日々が続きそうだ。今にも嬉しい(!?)悲鳴が聞こえてきそう……。

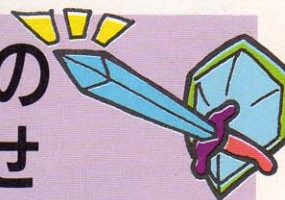
➡どです？　スゴイれひょこのサンダーボルト!!　けど、この呪文がきかない敵もいてトホホなのだ。

あの名作〝ドルアーガの塔〟の続編が、ついにMSXに!!

で、グラフィックや音楽なんかはどーなんだと思うでしょ。ハッキリいって、これは何かの間違いにちまいないってくらい〝イイ〟のだ。写真を見れば一目瞭然!!　カベのグラデーションなんか、ダンナ、アーケード版かと思っちまうでしょ、ネ、ネ。音楽のほうなんかも、BGM19曲、効果音23曲と大盤振る舞い。2メガROMという大容量もさることながら、ナムコさんのパワーを知りました。それと、字を大にして（そーゆうことできないけど）いいたいのは〝2人同時プレイ〟が可能ってこと、友達とか恋人とか(うひょ)と一緒にやると、一家全焼しちゃうくらい燃えるわさ!!　ほいで、ちょほいと気になったことが1つ、魔法を選択している時も、モンスター達が攻撃してくるんだな、これが～(丹波哲郎)、ま、あまりたいしたことじゃないんですけどね。で、ナムコファンに朗報だよん。年内に発売予定のゲーム数が、3、4本!!　うひょー、こりゃ〝オッタマゲーション〟。

アクションRPG
■ナムコ
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■9月中旬発売
■6,800円

アーケードでのうらみをはらせ

子分　アッ、アニキッ大変ゲス。
アニキ　うっせーな、なんだよ。
子分　この画面写真を見てよーん。
アニキ　なんだ、アーケードか。
子分　アニキ～よく見てくださいよ、これ、MSX2ですよっ。
アニキ　うそでしょ、オイラはこのゲームに、どれだけの100円効果を注ぎ込んだことかっ!!
子分　アニキ～字が違いますよ。

⬆うぎゃー!!　ローパーたちに囲まれたぁぁ！「ねぇギル！」、「どしよ……」。

⬆一難去ってまた一難！　だが、この先の部屋はまだまだスゴイのだっ!!

⬆あっ、こんな所にカギが。「アリャ俺んちのカギだ」、「もぉーちゃんとして」。

⬆うひょ、トレジャーボックス(宝箱)だっ。何が入っているのか私も知らん。

クインプル

➡ファンタジックかつほにゃらかしててナカナカいいでしょ。けど、パズルがムズイんだわー。

むかーしむかしのことじゃったぁ。天空にいる2人の神様があまりにも暇なので、町でも有名ないたずらっ子の『クインプル』を迷宮にとじ込めてしまいました。さぁて困ったクインプル、どーひまひょ。

クイの有効な利用

クイですよダンナ、クイの利用法をわかっちゃいないとね。ではどーいう術があるかというと、クイを投げてブロックにさし、それをつたっていくと上に登ぼっていけるんです。また、敵の倒し方は①ジャンプしながら敵の上にクイを刺す。②敵の上にクイを投げる。③クイで壊せるブロックを崩して敵を落す。といった3つの方法がありんす。これらを知ってはずめてゲームにハマれるでしょう。が、パズルのようにブロックが組まれているので、クイを打つ所なんかも考えておかないとクリアーできーん。てなことになる。また、タイム制なので時間内にドアにたどり着かなければ、ゲームオーバー。けど、アイテムを得ることによって、タイムが倍になったり、クイがパワーアップするよん。まずは、習って頭で覚えるより、体で覚えちゃった方がよしなんだわ。

⬆けっこう簡単そうだけど、じつは……てな具合になっている。うすらのばぽン

パズルといっても、アクション系なので、難しく考えずに気楽に考えた方がいいよ。きっとどこかに糸口があるはずだ。そいつを見つけられさえすればこっちのもの。

できるかな? 100面!!

ステージ構成は、表裏全100面!! 表、裏各〝5WAVE〞で〝1WAVE〞ごとに10ステージとなっている。しーかも、そのWAVEごとに〝ボス〞が待ちかまえているという。また、5WAVEのボスは〝大ボス〞で、熾烈な戦いが予想される。どひゃー、こりは頭を使うわ手も使うわで大変だわ。うんにゃー。

⬆グラフィックなんかも、あたたかみがあってイイでしょ。下にある炎はアツイので十分注意して。

他にも隠れステージやボーナスステージなんかもあったりして何だか〝おもちゃ箱〞みたいなのだ。ボーナスステージは全部で3種あって、アイテムを取れたり、得点が増えたりする。また、ステージワープなどがあるので、VERY便利!!

ぬあんと2人同時プレイ可!!

先ほども書きましたが、〝2人同時プレイ〞ですよっ!! 写真でも出ていますが、なんとクインプルくんが2人もいる。これはあまり大きく書けないが、ロイター発共同によりますと、彼はジンガイにもかかわらず〝分身の術〞を会得しているよーなのです。それによってゲームが楽しくなっているんですね(意味ハチャメチャ)。2人のときのクリアー方法は、1プレイヤーがゴールしたところでホエ。

⬅下はゴォーッと炎の海!!「クインプルAくん、どうしよう」。「んなこと知るかよ!」。「どうひまひょ〜ん」。

➡「クインプルAくん」。「うるせーよ! おめーはオレの分身のようなもんなんだからよ!」。「トホホのホ」。

さーいごに、これはホントにええわ! と思ったのが〝2人同時プレイ〞ができるってこと。このおかげで約65,535倍楽しいんだわ。できることなら誰かを無理やりにでも連れてきて、2人でプレイしなさい。その方が絶対にイイ。

パズルアクション
- ■BIT²
- ■MSX2・メガROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■9月下旬発売
- ■価格5,800円

私はいいたい。「あんたそれでも神様なのか!!」

第4のユニット2

あの美少女AVG『第４のユニット』の続編が、よりパワーアップして新登場！　前作では記憶喪失の状態だった主人公のブロンウィンが、今回は統合軍のエージェントとして、任務の遂行のために大活躍するのだ！

⬆髪が伸びたブロンウィン。今回はセス、滝沢と一緒なのだ。

ブロンウィンの SF大活劇第2弾登場!

ストーリーの紹介よん

飛行機事故で記憶を失なってしまった女の子がただひとつ覚えていたコトバ「ブロンウィン」を頼りに情報を集め、自分がB.S.（バイオニック・ソルジャー）であることを知る。そして、悪の軍事組織W.W.W.F.と対決するために統合軍のエージェントに就任したのである。……以上が前作のストーリーだ。それから半年、普通の高校生として生活していた彼女に、新しい任務が入った。その任務とは、統合軍情報部のエージェント滝沢洸太郎に会い、W.W.W.F.のもくろむ新計画、〝サイボーグ計画〟についての情報を入手することである。

とゆーわけで、前作よりさらにSFっぽくなっている。

任務はとてもタイヘン

⬆サイコ・ブラストをぶっぱなすあぶないダルジィ。

ゲームシステムは、前作と同様にコマンド選択方式で、〝お手軽操作〟は健在である。おまけに、グラフィックはさらに質感を増して、ビシバシ感情移入できるようになっているのだ。ん～、気持ちいい。だけど難易度はだいぶアップしてるので、なかなか思うよーに進まないぞ。また、主人公の宿敵であるB.S.のダルジィがいい。よくいるんだよね、ヤラシイ性格のライバルが。『YAWARA！』のさやかお嬢さんみたいな奴。だけど、へこたれてはいけない。敵の攻撃に負けずに、任務をしっかり遂行しようね。

ストーリーはデモ画面で!

⬆ブロンウィンはごくフツーの女子高生として生活していたが……。

⬆「高級官僚連続誘拐事件発生！」やっぱり、いつまでも楽はできないのだ。

前作ではプレストーリーはマニュアルに載っていたマンガで紹介されていた。今回、マニュアルにマンガはついてないけれど、その代わりにデモ画面で見られるようになっているのだ。どっちがいいかは好みの問題だけど、デモもなかなかよくできているぞ。だから、「面倒くさいよー」なんて言わずに、ちゃんと見るようにしようね。ちゃんと見てないと、ゲーム中にいきなり針千本飲まされちゃったりするぞ（もちろんウソ™）。

アドベンチャー
- データウエスト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,600円

画面切り替えだってとってもビューティフルに進歩したぞ

このゲーム、グラフィックそのものもきれいだけど、見せ方もカッコいいのだ。前の画面がボヤーッとなってきたかと思うと、次の画面がジワジワッと浮かび上がってくる。画面切り替えの連続写真をのせておくので、雰囲気を堪能してくださいね。

飛んで飛んで回って回っての円広志ゲーム!?

アクロジェット

『F-15ストライクイーグル』に続く、システムソフトのフライトシミュレーション第2弾、今回はアクロバット飛行で得点を競うゲームだ。

➡カッコいいタイトル画面。これがキミの操縦するスポーツジェット飛行機の"BD-5J"だ。

アメリカ生まれなのだ

このゲームのオリジナルは、アメリカのソフトハウス、マイクロプローズ社である。なんと社長が空軍大佐なので、ゲームはとってもリアルな仕上がりになっているのだ。

さて、このゲーム、ただのフライトシミュレーションとはひと味違う。用意された10種目のスポーツ飛行競技の中からひとつを選び、曲芸飛行をしなければならないのだ。また、気象状況までシミュレートされているなど、本格的にジェット機のフライト感覚を味わえるようになっているぞ。

⬆競技種目は10種類。難易度もさまざまだ。まずは一番上のやつからやろーね。

⬆機体の操作性や気象状況の善し悪しが選べる超親切設計になってるよ。

スリル満点の競技

10種目の競技の内容は、4本配置された柱の外側を回るだけの簡単なものから、支柱の間に張られたリボンをちょん切ったり、さらにはリボンの下をくぐった後宙返りして、また同じリボンの下をくぐる、というとんでもない大技をやらなければならないものまで。グラフィックは少し貧弱だけれども、パイロットの苦労がとてもよく分かるようになるぞ。

⬆墜落〜っ! 長い人生、こーゆーこともある。メゲずにONE MORE TRY!

シミュレーション
■システムソフト
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格5,800円

コックピットの見方を覚えろ〜っ!!

このゲームは実在するスポーツ用ジェット機"BD-5J"をシミュレートしている。全長5メートルと非常に小型ながら高い性能を有しているのだ。この機体をスムーズにコントロールすることは非常に難しい。まずはコクピットの計器類の配置を覚えるようにしよう。

画面下半分に注目してほしい。左端上部にエンジンの状態が表示され、上から、排気温度計、出力計、スピードブレーキインジケータ、燃料計、時計という順に並んでいるのだ。また F1 キーを押すとこの部分に気象情報が表示される。そして、左端下部は車輪の状態(ブレーキ、上、下)を表わしている。中央に並ぶ4つの丸い計器は、左上は高度計、右上は水平儀、左下は昇降計、右下は対気速度計という具合だ。

さらに、右上にはフラップ角表示やコンパス、方位計が並んでおり、その下には現在行なっている競技のコースマップと、時間が表示されている。

初めのうちは複雑なキー操作もあいまってなかなか覚えられないかもしれないけど、まずここを覚えておかないと華麗なるアクロバット飛行をするのは、まず不可能なのだ。逆にいえばこれを覚えない人はいつまでたっても上達しないんだよね。苦あれば楽あり、いつか報われる時がくるのだ。キミも世界一のパイロットを目指してがんばろう。

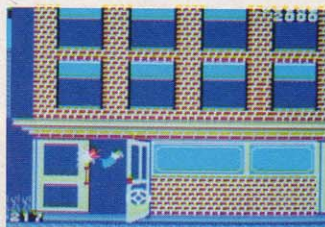
マグナム危機一髪

なんとMSXで、ハードボイルドな感じを楽しめる。それが『マグナム危機一髪』だ!!

1931年、ニューヨークは闇の悪漢たちに支配されていた。ある日ニコルソン(つまりキミね)は、偶然にも殺人現場を目撃したことから、悪漢たちに狙われることになってしまう。キミはマグナムを握りしめ、悪漢どもに対決を挑むのだ。

ゲームはマグナムの照準を移動させ、敵を撃ち抜くことで進められる。また、敵に撃たれそうになったときは、防御することもできるぞ。このタイミングをハズすと胸を撃ち抜かれてしまうから、慎重にプレイしよう。

⬆まず手始めはエンパイアシティから。

➡マグナムが悪漢の1人に命中！ 平和に一歩近づいた!?

➡うげっコノやろーふい撃ちとはっ！ すかさず防御だ!!

ゲーム中ある所を撃つと、防弾チョッキや銃弾などといった隠れキャラを取ることができる。これさえあればゲームを有利に進められるぞ。

また、ゲーム自体かなり先が長いので、パスワードによるコンティニューも可能になっている。

ザコどもを蹴散らし、ボスのいる部屋のカギを手に入れ、ステージごとのボスを倒せばゲームクリアー。ニューヨークに平和が戻るというわけだ。こりゃ深夜にプレイすると盛り上がるのでは？

シューティング
- ■東芝EMI
- ■MSX・ROM
- ■ビデオRAM16K
- ■メインRAM8K
- ■発売中
- ■価格5,800円

めぞん一刻・完結編

『めぞん一刻・完結編』が、MSX版でも発売される。もうすでに他機種版は発売されてるけど、MSXでもアノ響子さんに会えるなんて、うれしいじゃありませんか！

ストーリーは、映画版にもとづいたもの。でも、アドベンチャーゲームとしてなかなかの出来なので、映画を観ていない人でも十分に楽しめるよ。また、特筆すべきは、グラフィックがきれい！ という点。映画では、ヘンにリアル顔(!?)だったけれど、このゲームでは、原作に近い絵を採用しているので、グラフィックを見るだけでも楽しめるのでは。

⬆このソフトの画面は開発中のものです。
©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

原作も終わってしまって、これがホントに最後のめぞん一刻。ファンの人は"買い"だね。

アドベンチャー
- ■マイクロキャビン
- ■MSX2・ROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■10月発売
- ■価格7,800円

➡五代くんが何と言っているかは、メーカーのみぞ知る。

➡いぶきちゃんにのしかかる"結婚"という2文字。どする。

➡今夜も"地獄の宴会"がっ!!

幽霊くん

あるとき突然、自分の存在に気がついた"幽霊くん(本名不明)"は、地獄から逃げてきたという"おちょこ玉"から、「地獄で暴れている妖怪たちを倒して！」とたのまれ、地獄の閻魔大王に会ってみたくなった……というストーリーから始まるゲームが、これ。

ゲーム内容は、幽霊くんを操作し、バックアタック！ で敵を倒しながらお金を集める。そのお金でアイテムを買ったり、ブロックを壊してアイテムを見つけたり。数々のボスキャラを倒しつつ、閻魔大王に会いに行くのだ。

ゲーム攻略のコツは、幽霊くんが使える特殊攻撃"バックアタック"を、うまく使いこなすということ。それと、幽霊くんのお供の"おちょこ玉"で攻撃するという2つ。これらをマスターしないことには、閻魔大王に会うのはちと大変かも。ゲームのノリはとてもいいので、アクションゲームが得意な人は、今からふところ具合と相談してみては。

➡ここが地獄の1丁目？ 行きたくない所のひとつである。

➡幽霊くんて、プクプクして可愛い。女の子にうけそう。

アクション
- ■システムサコム
- ■MSX2・ROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■年末発売
- ■価格6,800円

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は7月15日現在のものです。

8月発売のソフト

発売日	ソフト
9日	●ファンタジー　ボーステック MSX2/2DD/9,800円
27日	●王家の谷　エルギーザの封印　コナミ MSX/ROM/5,800円 MSX2/ROM/5,800円
31日	●ハイデッカー　ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円
上旬	●つぼふり丁半勝負　オメガシステム MSX2/2DD/6,800円
上旬	●クリムゾン　スキャップトラスト MSX2/ROM/7,200円 MSX2/2DD/6,800円
上旬	●スターシップランデブー　スキャップトラスト MSX2/未定/7,800円
中旬	●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6,800円
中旬	●エグザイル　日本テレネット MSX2/2DD/8,800円
下旬	●アークス　ウルフチーム MSX2/2DD/8,800円
下旬	●アクロジェット　システムソフト MSX2/ROM/5,800円
下旬	●怨霊戦記　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/8,800円
下旬	●イシターの復活　ナムコット MSX2/ROM/6,800円
下旬	●シンセサウルス　BIT^{2} MSX2/ROM/6,800円
	●ベトナム1968　スキャップトラスト MSX2/未定/7,800円
下旬	●首斬り館　BIT^{2} MSX2/2DD/価格未定
下旬	●スナッチャー　コナミ MSX2/2DD/9,800円(予価)
下旬	●コナミの占いセンセーション　コナミ MSX2/2DD/価格未定
下旬	●幽霊君　システムサコム MSX2/ROM/価格未定
下旬	●DOME　システムサコム MSX2/2DD/9,800円
	●センターコート　ナムコット MSX2/ROM/価格未定
	●三つ目がとおる　ナツメ MSX/ROM/価格未定

9月発売ソフト

発売日	ソフト
21日	●孔雀王　ポニーキャニオン MSX2/2DD/5,800円
上旬	●アルギースの翼　工画堂スタジオ MSX2/2DD/7,800円
上旬	●ラスト・ハルマゲドン　ブレイン・グレイ MSX2/2DD/7,800円
上旬	●囲碁入門編　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円
下旬	●クインプル　BIT^{2} MSX2/ROM/5,800円
下旬	●サイキックウォー　工画堂スタジオ MSX/ROM/7,800円 MSX2/ROM/7,800円
	●テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/価格未定
	●R-TYPE　アイレム MSX/ROM/価格未定 MSX2/ROM/価格未定

10月発売のソフト

発売日	ソフト
21日	●アウトラン　ポニーキャニオン MSX2/ROM/6,800円
上旬	●サイオブレード　T&Eソフト MSX2/2DD/8,800円
中旬	●TWILIGHT ZONEⅡ　グレイト MSX2/2DD/7,800円
中旬	●ぎゅわんぶらあ自己中心派　ゲームアーツ MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
下旬	●ザ・ゴルフ　パックインビデオ MSX2/ROM/価格未定
	●暗黒神話　東京書籍 MSX2/2DD/価格未定
	●めぞん一刻　完結編　マイクロキャビン MSX2/ROM/7,800円

11月発売のソフト

発売日	ソフト
中旬	●プロの碁 PART5　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9,800円

発売日未定のソフト

発売日	ソフト
	●ゼビウス　ナムコット MSX2/ROM/価格未定
	●死霊戦線2　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定
	●ウィングマンスペシャル　エニックス MSX2/2DD/価格未定
	●天地を喰らう　ウィンキーソフト MSX2/2DD/6,800円
	●マイト・アンド・マジック　スタークラフト MSX2/2DD/9,800円
	●リトルバンパイヤ　チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
	●ちょっと名探偵　チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/価格未定
	●クレイジークライマー　日本物産 MSX2/ROM/価格未定
	●釣りキチ三平～謎の魚編　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定
	●アメリカンフットボール　ビングソフト MSX2/2DD/6,800円
	●琥珀色の遺言　リバーヒルソフト MSX2/2DD/価格未定
	●白夜物語・ウィンチェスター家の末裔　イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
	●通信対局棋力検定編　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/価格未定

新作ホットホット情報だよー

情報は生きモノ、生モノ。いきなり飛び込んでくる最新情報を、ご紹介いたしましょう。

ゲームアーツで開発中の、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の画面が、だーいたいできました！ということなので、みなさまにご披露ご披露。

片山まさゆきの同名の作品を、麻雀ゲームにアレンジ。漫画のキャラクターがそのままに、キミの麻雀仲間になってくれるよ。ROM版でMSX1とMSX2兼用。自動的に判別して、グラフィックが変わるのだ。10月の中旬に発売予定だそーです。楽しみだ。

どつぼにはまって、ぴーひゃらら

ソリテアロイヤル

とことんクセになるゲームの数々。中毒患者続出の報告が各地から寄せられているぞっ! まったくもうたまりませんわっ!

朝、目がさめると巨大なトランプになっていた。ありゃ、困った、ベッドの上で横になったままで、身動きがとれない。手足をバタバタさせているつもりだが、果たして手足がついているのかどうかもわからない。どうしよー、まだMマガ編集部に入って3週間なのに、こんな姿で行くわけにはいかないし……。仕方ない、風邪ひいたことにしておこう。えーっと、電話は、げげーっ、そういえば料金未払いで、今日から止まってるんだった。面倒クサいけど近所の公衆電話までかけに行くか。んー、ダメだ、起き上がれないっ。こういうときはどうするかっというと、寝るにかぎるね。だってよく考えりゃ、これは夢に違いないもんね。

――あ、暑い。暑さで目がさめるのって、なんか悲しい。時計を見ると午後2時だった。えーっ、もうそんな時間!? こりゃ大変だわ、それ起きろーっ? あららっ、うまく歩けない。も、もしかしてもしかすると……あーっ、やっぱり。鏡に映っているのは、トランプになった私だった。ちきしょー、夢じゃなかったのか。まいったな、こんなんじゃ恥ずかしくって出かけられないよ。どうせなるんだったらペンギンがよかったのに。だけどなってしまったものは仕方がない。とっとと仕事にいこーっと。

駅に行く途中、バグに会った。バグはあまり賢くないけど、そこがまたかわいい犬なのだ。「バグ、おいでー」……あ、バグのヤロー、人の姿見るなり「がるるーっ」と言いながら逃げていきやがった。てめー、後で覚えてろよな、だから頭の悪いのは嫌いさっ。

私が編集部に着いたのは、バグへの怒りがおさまったころだった。さすがにMマガである。人がトランプになったくらいでは誰もひっくり返らない。あっ、一人だけひっくり返っている! と思ったら、徹夜明けのパンチ先生だったのね。ほっておきましょう。大急ぎで来たもんだから疲れてしまった。落ち着くためにも何かゲームでもしよーっと。『上海』なんかお手ごろだなーっ……と、今使ってるみたいね。ふん、『上海』に代わるようなゲームないかな。すると隣から「これやれば落ち着くよ、きっと、これだよ」と親切な声。私はそれを受け取った。

⬆はいはいはーい、寄ってらっしゃい見てらっしゃい。思いっきり楽しんでちょーだいな、うふっ。しかし、なんの必然性があって、ハイレグのバニーガールなんだろうか?

絵柄ガラガラ10種類

カードの絵柄、つまりデックですね、デック。これが10種類用意されている……んだけど、最初は2種類しかないのだ。あら、がっかり。10種類あると知ってしまったからには、何がなんでも全部見たい。それにはゲームをどんどんクリアーしなくてはならないのだ。まあ、たいへん。

種類が増えてくれば、途中で気分転換に別のデックにしようなんてこともできる。今まで没個性のありがちなデックだったから、今度はメルヘンの世界でプレイするとか、周りに誰もいないうちにこうれしハズカシちょっぴりエッチなデックでうひょひょひょーっとかね。

ああ、日本人の私

⬆うーん、思わず浮世絵にほれてしまったのだ。そのうち顔が似てきたりして。

今日の運勢

⬆いかにもひとり占いっ、て感じだあね。この空白の多さに不吉なものを感じる。

⬆無理にでもクリアーするのが、幸福になるコツ。でも画面上でズルはできない。

私が受け取ったゲームは『ソリテアロイヤル』だった。ややっ、画面にでているのは、まさしく私の同胞、トランプではないか。私にこんなゲームを勧めるなんて、気を効かせたつもりか嫌がらせのどっちかだな。いーもんね、実力のほどを見せてやるぜ。ほれ、ほれっ、どっからでもかかってこい。

といってから、もう2時間経過したのに1回もクリアーできない。ああ、情けないったらありゃしない。よっぽど運が悪いんだろーな。そーだよね、朝からトランプにはなっちゃうしバグには逃げられちゃうし。日ごろの行ないには自信ありありだったのに。くそーっ、明日からアナーキーになってやるっ、どうせノーフューチャーだ、ノーファンだ！

「ねえ、それ後で貸してよ、ひとり占いやるんだから。1回クリアーできればいい日になるんだよね」……なるほど。さっきから背後に人がわさわさいると思ってたら、占いの順番待ちだったのね。1回クリアーでいい日になれるなら、意地でもクリアーしてやる。次のゲームで勝負だ！　ふむふむ、この場合はここをこうしてっと、ちょいちょいちょい。だいぶ慣れてきたみたいね。でもって、あーしてこれをこーやると、ややっ、で、できたーっ！　見てっ、とうとう初クリアーできたの！　あ、皆さん、拍手をありがとう、涙で顔が見えません、ううっ。それでは、調子の出てきたところでもう1回挑戦してみます。あらちょっと何すんのよ、もう1回クリアーしてもーっといい日にするんだから、邪魔しないでよ。いてっ、誰だっ、頭たたいたな、てめートランプだと思ってバカにするなよな。ぎゃー、こっちでもたたいてる、いてーっ、ちきしょ、痛いじゃねーかよ、あたたた、きゃーっっっ！

あー、頭痛い。頭の中がリンリンいってる……ン、リンリン!?　あらま、目覚し時計の音だわ。それじゃあ今までのは夢……待てよ、鏡を見るまでは安心できない。どれどれ、あっ、パンクスになってるぞ。なーんだ、寝ぐせか。かっこいいからこのままにしておこう。

そんなわけで、やめられない止まらないソリテアロイヤルは、夢の中でも病みつきになっちゃうのだ。えっ、1人でトランプする姿は暗い!?　うーん、暗いというよりもちょっと寂しいかもね。だけど人のいるところでプレイしていると、いつの間にやら人が寄ってきてあーだこーだと騒ぎ始めるんだよね、夢の中と同じように。

そしてゲームは11種類

操作方法を覚えてしまえば後は運のみのゲームから、脳みそがかなり必要となるものまで、全部で11ゲームが楽しめる。脳みそが必要といっても、技術的にはかけ算ができれば大丈夫。後はコツをのみ込むことと、やはり運でしょう。

確かにおもしろそうではあるけれど、ルールを覚えるのが面倒クサイよーっというわがままな人にお勧めするのは、3種類のチルドレンズゲーム！　これはその名のとおり、子供でもすぐにできるようなゲームなのだ。でも、それで妙に自信つけちゃって、最終的には全部やってたりするわけだ。

我にかえればエ・・エンディング!!

あー今回調子がいいなー、きっとクリアーできるんだろうなー。このカードはこっちにつながって、あ、ダメか。じゃあ、こっちなら大丈夫かな……ん、ダメ!?　あれっ、あれれっ！　……もしかして終わっちゃったのかな。冗談でしょう、ここまできておいてっ……。冷や汗がつつーっと頬を伝わる。

はいっ！『ソリテアロイヤル』のエンディングは、このようにやってくるのである。あまりに静かなエンディング。この虚無感をどこへぶつければええのじゃ。「Hey、Hey、もう終わってるぜ、ベイベッ、ユーがルーズだ、ギターがグィーンッ」なんて画面いっぱいでやってくれれば、「あ、そう」と納得でき……なくても一応諦めはつくんだけどね。

穴が開くまで見ても終わりは終わり。だけど見切りをつけるのが早すぎるのも不幸だ。たった1枚でも動かせるカードが残っていれば、明かるい未来が待っていたかもしれないのに。念のために、穴が開く直前まで疑ってかかるのがお利口だね。

不本意ながら、クリアーできずにエンディングを迎えても、その悔しさが、このゲームにずるずるとハマっていく原因、いえ原動力となっているわけだ。ふむふむ。

データ：ゲームアーツ、MSX2
2DD、6,800円

評/ニック・ザ・中村
（ハードコアラパンダ）

10段階評価

	ニック	ラメン	宮田
第一条件	8	7	7
操作性	7	7	7
グラフィック	8	8	8
シナリオ	7	6	7
お買得度	9	8	8

闘うことだけがオレの生きる証!!

ファミリーボクシング

**蝶のように舞い、蜂のように刺す!!
最も男らしいスポーツのひとつ、ボクシング。
がむしゃらなプレイに、タオルを投げるな!**

☗躍動する筋肉のぶつかり合いがスピーディーかつフィジカルなタイトル画面なのです。

どーも、10日間で8キロやせたラメンです。いやー、なぜこんなに体重が減っちゃったのかよくわかんないんですけど、やっぱり夏バテかなぁ。お風呂あがりに鏡で自分の体を見ると、胸のあたりがちょっとガリガリな感じがするし。もうちょっと鍛えなくっちゃ、と思ってブルワーカーを始めたりして（半分うそ)。まるでボクサーの減量後っていうような雰囲気なのだ。スタミナのつくようなもの、食べようかなぁ。焼肉とかウナギとかさ。財布の中も減量中だったりして、トホホ。いと悲し。

ところで、ボクシングというスポーツは、私にとって思い出深いものがあったりするのです。小学生の頃(約10年前)、テレビでよくキックボクシングが放送されていたんです。で、うちの父とよく観戦してました。それいけ！　ジャブだ！　ボディーだ！　っていうふうに。父は基本的に〝殴る〟という行為が少しでも放送される番組ならいいようで（ちなみに競馬番組も好きです)、とくに男と男の闘い、それも武器を使わないキックボクシングのようなものは、父にとって最高の酒の肴だったようです。

そんなことがあって、私も深夜によくやってるボクシングをよく観てます。ビールなんかグビッと飲みながら……といいたいけど、あいにく私は未成年。お米屋さんでプラッシーを買って（うそ™)、ポテトチップスでも食べながら手に汗を握ってしまうのです、ハイ。

まさに男のロマン、そして生きざまを感じるスポーツ、ボクシング。男ならだれしも多かれ少なかれ憧れを持っているだろう。もちろん私もそうだ。血の気の多い私にとってはうってつけのゲーム。ということで、男らしくズバッとレビューしてみようというわけ。

☗相手のパンチがさく裂!!　顔をしかめるプレイヤーが痛々しい。てやんでい!!

☗インターバル時の画面。セコンドの動きがなかなかよいのですわ。うひょひょ。

待ちうける対戦相手

キミに闘いを挑む対戦相手は6人。それぞれに長所、短所があり、必勝法もそれぞれ違う。今回はそのなかから4人を紹介してみた。

ジョージ氷室

☗最初の対戦相手はコイツだ。頭のソリコミといい、まゆげがないのといい、いかにも〝ワル〟なイメージだが、それほど強くなかったりする。楽勝でゲス。

Mr.チン

☗コイツのフットワークはすげーぞ！　反復横跳びなんか93回ぐらいできそうだな。でもそれだけ。パンチ力もスタミナもリトルですよ。敵じゃないのさ。

ブーカ・デボック

☗ちょんまげみたいな頭がおくゆかしい彼は、ちょっと手強い。スタミナ、パンチ力は強力!!　動きがニブいので足を使った攻撃を心がけたいですね。

ジョン・クリスピー

☗バランスのとれた選手だ。顔は少しバランスがとれてないみたいだけどね（失礼！)。ま、フツーにプレイしていれば大丈夫なんじゃないでしょーか。

⬆やりました！ テクニカル・ノック・アウトで勝利だぁ!! うれしそうだね。

それでは実際にゲームをしてみました。セコンドは最近うちの編集部に入ったペリー下田くんです。彼はイラストも描ける頼もしい少年です（といっても私と１歳しか違わないんですけど）。それではさっそく試合でもしちゃおうかな。と、始めて最初に「おっ」ときたのは、プレイヤーの顔のグラフィックでした。これは登録した名前によって変わるのだ。私もいろいろ試してみたんですけど、〝RAMEN〟と入力するとオチャメな顔になってしまうし、〝SUIHOH〟と入力すると髪をおもいっきり左に流した変なひょっとこ男になった。これはおもしろいと思うよ。みんな同じ顔だとつまんないしね。とくに２人でプレイするときとかさ。作った側としては、顔で敵を威嚇し、試合に挑む。そう、闘いは試合前から始まっているのだ。と、かように思うわけです（本当かなぁ～？）。

さぁ、第１ラウンドのゴングが鳴りました。ちょっとバカボンのパパに似たレフェリーの合図とともに両者がリングの中央へと歩き出して、おぉ～っと早くも相手のボディーブローが決まったぁー!! これはキツーい一発だぞー！ あまりにいきなりだったのでボーッとしている水胞選手（その日暮らしジム所属）、一発決まったくらいでもう勝った気分でいる相手選手、騒ぎだす観衆、もうタオルを投げようとしているペリー下田、ピンと糸を張ったように緊張した空気、興奮するアナウンサー。しかし相手は攻撃の手をゆるめない。一発のショックから立ち直っていないばかな水胞はただただクリンチで逃げるだけ。２度目のダウンの瞬間にゴングが鳴った。

おれはもうだめだ。この試合、勝っても負けても、もう二度とグローブをつけることはないだろう。

私はセコンドにそう言った。

「なに言ってるんだ、おまえ。今までどれくらい練習したんだよ」。

えーと……３日くらいだよ。

「おいおい、もう少し雰囲気を盛りあげてよー。たのむよー！」。

……じゃあ、36年くらいで。

「まぁ、いいよ。もう。オレが言いたいのは、今のおまえの実力なら、絶対勝てるということだっ!! 水胞、ボクシングをやれっ！」。

そうか、と私は我に返った。練習の気持ちでやればいいんだ、と。

それからの水胞は、まるで水を得た魚、有機肥料を与えた農作物のようだった。円を描く足、平行移動する肉体、攻撃的な目つき。それはまさしくモハメッド・アリのように。そして第２ラウンドの終了まぎわ、水胞のアッパーが決まった。相手はマットに倒れる。沸き上がる声、声、声！ 涙をこぼすセコンド。水胞の手が高々と挙がった。ジョイスティックが汗で光る。さて、原稿書こっと。

データ：ソニー、MSX2
メガROM、5,800円

評/ラメン田川水胞
（徹夜明けの若年寄り）

⬆苦しい表情で起き上がろうとする対戦相手。レフェリーのカウントが響く。

世界ランキングに挑戦

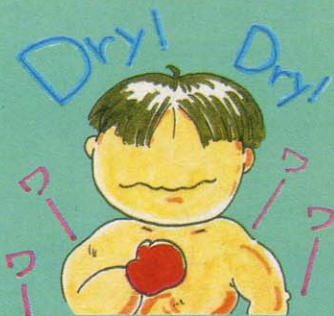
トレーニングである程度パワーやスピード、そしてスタミナを上げたら、ランキングモードにトライしてみよう。新人戦、日本ランキング、世界ランキングがあり、最終目的はもちろん世界ランキング１位の座を獲得することでさぁ。自分の成長に自信のあるピープルは、いきなり世界の強豪と闘うのもいいが、やっぱりモノには順序というものがあるわけで、新人戦から始めてみるのがよろしいかと。熱き闘いは、世界ランキングで最高潮に達するのだ。シュッシュッ。

⬆ランキングモードだ。それぞれのベルトがまぶしく見える。気をひきしめろよ。

⬆相手のアッパーカットが決まり、宙に舞う選手。あー、まずい展開だなぁ～。

勝負のかけひきを考える

勝負というものは、すべてかけひきが大切だ。麻雀にしろ、競馬にしろパチンコにしろ。おっと、全部ギャンブルだね、これって。スポーツだって全般にいえるのだ。

ボクシングの場合、自分と相手のダメージの受け具合とか、今まで闘ったポイント数（当たったパンチの数やダウン数など）などがそうである。ただ相手を殴りゃあいいわけではないのはだれでも理解でききるはす。パンチすればいつも相手に当たるわけなどなく、逆に空振りばっかりしてるとこっちがだんだん疲れてくるわけです。

ただ、このゲームでは、体力が回復したり、攻撃力が増すアイテムが飛んでくる。いくら優勢な試合でも、これらのために流れがガラッと変わってしまうこともしばしばなのだ。スピード、パワー、スタミナのバランスが大切なのだ。

⬆マットに落ちている〝E〟のマークを取ると体力回復!! ぜひほしいところだ。

⬆危なくなったらクリンチで逃げろ。体力がチョコッと回復するぞ。利用すべし。

10段階評価

	ニック	ラメン	宮田
第一印象	7	7	7
操作性	7	8	8
グラフィック	9	8	8
シナリオ	7	6	7
お買得度	8	8	8

ゾンビがぐるりと輪をかいた! ホイ

ゾンビハンター

勇者ゼビが戦う相手は、地獄の底から甦ったゾンビたち! 今度こそ成仏してもらいましょう。ひたすらアクション感覚のRPGゲームなのだ。

⬆タイトル画面にでてくる短いストーリーを読むだけで、やる気がでてくるのだ。

アメリカで大ヒットした『ゾンビ伝説』という映画観た人って多いんじゃないかな。ストーリーが実話に基づいていて、その中に出てくるゾンビ製造薬は人骨とフグの毒テトロドトキシンプラスエトセトラ(ふうっ……)だっていうんだけど、なんかうさん臭いね。まあ、その映画がこのゲームと特別な関係があるわけではないから気にすることはないけどね。

さて、敵がゾンビなわけだからBGMももう少しそれっぽくしてほしかったなあと思わないでもない。『ゾンビハンター』ならぬ『ガールハンター』になりそうで、ネクラな人には期待ハズレかも。でも女の子の中にもいろんな意味でゾンビみたいなのがたまにいるからそのつもりでプレイしてみては?

ともかく防具を身につけて戦闘開始だ。最初からけっこう手ごわいゾンビがでてくる。いろんなゾンビがはきだすチョロチョロとした火の玉のようなヤツも、実にジャマである。こいつはたいしたことないから上下左右に身をかわし、そして確実に敵を倒せばよい。

忘れちゃいけないのは、敵を倒しながらも決してパワーゲージから目を離さないこと。それから武器や食べもの(これがどう見てもアイスキャンデーというやつで笑える)やくすりを、チャンスあるごとに確保しておくこと。いざというときに使えばパワーが回復してレベルが上がり、敵を簡単に倒せるわけなのだ。

主人公のゼビは攻撃だけでなく、敵から身を隠すのも得意でジャンプ力もあるから、武器を持たせれば鬼に金棒だ! 大魔王ドルゴなんかクソくらえっ! つまりキミの作戦次第。頭脳プレイでゼビをゼビ勝たせてやろうね。

画面上に山がよく現われるようになったら、一番高いところへ敵を誘いこんでその上に乗っかっちゃおう。そこでジャンプすれば隠し部屋(ショップ)に行けて買物ができるのだ。ここの売り手までがゾンビなんだからおかしい。ただしもう引退してしまったゾンビだけど。そんなわけで、このゲームには運動神経だけでなく商才も要求される。一種の社会勉強ってとこかな?

「ゾンビってもう死んでるのに、なんでまた殺さなきゃいけないんだ」なんて考えを持っている人はハイチへ行ってゾンビになっちまえっ! 第2の人生だね。日本を愛している人はゲームを続けよう。

お気をつけあそばせっ、ほほほっ

最初から持っていた、あるいは途中で手に入れた武器や防具を、ただ持っているだけで装備するのを忘れてたなんて間違いはよくあるよね。この、『ゾンビハンター』もコントロールキーで装備させなくちゃ装備したことにならないから気をつけてほしい。

暗い道を進んでいくと一瞬時間が止まったようになり、敵が出現する。空を飛ぶ敵と戦う場合にはこちらもジャンプして倒したいね。別に相手が下がってきたときに剣をおろしてもいいんだけど、空中で倒したほうがかっこいいでしょ。まあ、かっこつけても敵の攻撃にやられてはどうしようもないからタイミングを見はからってね。

当然のことながら、敵のレベルもだんだん高くなってくる。一度に出てくる敵の数も多くなってくることだし、武器や防具も強くしておかなくちゃね。気をゆるめてはいけないのです。

⬆装備しなくちゃ、まるで話にならないのだ。完全武装で戦えーっ!

⬆恐らく一番最初に出会うであろう、ガーゴという名のゾンビがこいつだ。

かっくれんぼ

⬆ゼ、ゼビがいない!? なーんて、じつは左下にしゃがんでいるの。意味はない。

勝利の報酬!

↑敵を倒すとお金と経験値、そしてラッキーなあなたは食べものが得られるぞ。

ギョンというクラゲとイカが合体したようなヤツは、ちょっと戦いにくいけど、剣のレベルを上げておけば楽勝だ。

どの敵も動き方がじつに個性的で野球選手みたいだよ。上からの攻撃でしか倒せないものやこっちが縮んで攻撃しなければならないもの、そしてあくまでも正攻法のパワーで勝負をいどんでくるものなどいろいろ。ねっ、清原や落合、そして呂みたいでしょ。えっ、なんだって？　A子にB美、そしてC代みたいだって？　ええい、だまれっ、こっちはそんなに軽くないんだ。ま、とにかく何事にも信念と熱意を失ってはいけない。阪神の村山さんをみなさい。今ならまだ間にあう。今シーズンが終了した時点で胴上げされるのはあの人かもしれないのだぞ！（ゲームには関係ないが、私はタイガースファンである）。目標は高いほど結構だ！　だから全国の男性諸君。理想の女性はと聞かれたら、迷わずブルック・シールズやダイアン・レインの名前を出すぐらいのプライドを持とう。女の子の場合も同様に「ジョン・ローン」と宣言しよう。ハリソン・フォードでもいいよ。何たってアメリカ版〝寝てみたい男〟ナンバーワンだもんね。みんなシーンとするけどいいのだ。

↑1人倒して振り返る……おおっ、まだ残ってたんだった。忙しいのぉ。

目標をグンと高くしたところでゴラムというゴリラみたいなのが続々と登場する。こいつに勝てば経験値もグンと増えるし、勝利も見えてくるぞ。

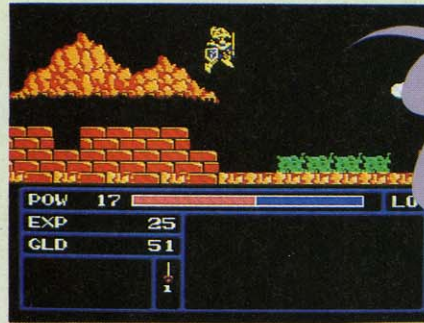
そんなわけで数字にも強くて闘争本能に燃えてる君にピッタリのゲームだね。とにかくゲージから決して目を離さないでパワーをためることだ。ステージが上がるごとに目を休めてがんばってね。

データ：ハイスコア　メディアワーク、MSX2、ROM
5,800円

ああ、このはがゆい気持ちから逃げるには……笑え!

敵は変化していくものの、背景といえば山があって木があってブロックがあって……の繰り返し。思うようにレベルが上がってくれないときなんか、特にそんなところばっかり目についたりするね。新しい展開があるまでの、このスランプ状態を楽しく乗りきるには、視点を変えてみるのが一番！

例えば敵のいないところで、ハイジャンプに挑戦してみる。高いブロックの上で気合を入れて頑張ってる姿に思わず笑ってしまいますねっ。情けなかったりして。

それから戦いに余裕があれば、敵をよく見てみると、これがまた笑えたりする。ギョンなんか名前だけでも笑えるのに、あのイカだかタコだかわからない姿で踊ってくれるんだもんね。

←ゼビ、とびます！　ブロックの端から、とりゃーっ!!　ふうむ、我ながら見事な脚力！

イカおどりだよ〜ん!

↑空とぶイカを発見。何やらふわふわと踊っているけど、見とれている場合ではない。戦うのだー！

暗闇に見えるは命の光

持ちものを使うときや装備するとき、山や木や雲まですべて色を失い、まっ暗闇になっちゃうのだ。その中に自分だけが光って見える。いかにもパワーアップしていそうで気分がいい。しかし、同じまっ暗闇でも自分まで色を失う場面がある。それは、自分が死んだときなのだ……。「一巻の終わり」と言わんばかりだ。

体力を回復するには食べものやくすりを使う。敵を倒すとよく手に入れることができるんだけど、取り忘れないように。アイテムが多すぎるときには、2つあっても役に立たないものを惜しみなく捨てて、食べものを取るほうがいい。いざというときには力が回復できず、使う目的のない多くの剣を持ちながら死ぬのは情けないもん。

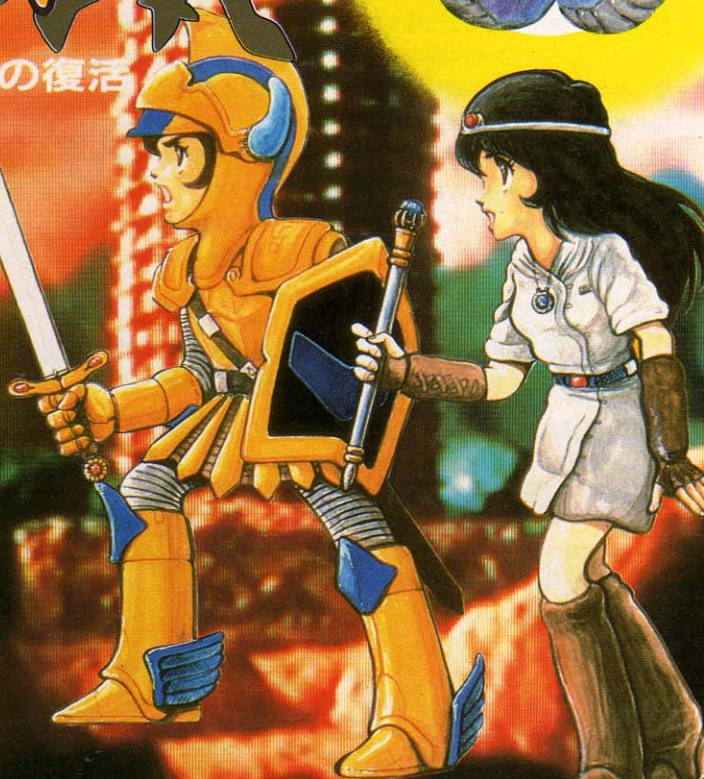
↑食べものがあれば、はい、このとおりに回復！　光り輝く姿に感動だ。

↑ゼビもプレイヤーも金しばりの一瞬。まさに目の前がまっ暗……。

宮田ニャジャラ
（躍動的なEXPO人間）

10段階評価

	ニック	ラメン	宮田
第一印象	7	6	8
操作性	6	5	6
グラフィック	6	6	7
シナリオ	7	7	8
お買得度	7	6	8

namcot
がんばれ!ニッポン!
JGS1021
ナムコは オリンピックキャンペーンの
オフィシャルスポンサーです。
終りは、新たな戦いの始まりだ。
「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!
THE RETURN OF ISHTAR
イシターの復活
黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。
予価¥6,800
MSX 2
MEGA ROM
9月中旬発売予定
次回のソフトは
本格的テニスゲーム「センターコート」
乞う御期待。
MSXマークはアスキーの商標です。
© NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03(756)23

聖母マリアは言いました。欲求不満は、体に悪い。好きなだけおやりなさい。Let it be, Let it be…

東芝EMIのパソコンソフト

TOEMILAND

■お問い合せは:東芝EMI株式会社・第II営業部・開発販売4部03(847)1491/東京第1支店03(844)5805/東京第2支店03(843)3751/第II営業本部・大阪営業部06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713

MSX はアスキーの商標です。

ATTACK'88 in SUZUKA

●日時/8・20(土) ●会場/鈴鹿サーキット

★入場無料
サーキット入場料は、T&E SOFTが負担します。
なお、入場希望の方は、右横にあります〈アタック'88入場引換券〉を切り取って、アタック'88当日必ず持参して下さい。引換券1枚で5名様入場可。

★雨天決行 雨天の場合は内容を変更して開催します。

アタック'88
入場
引換券
MSXマガ9月号

9月初旬発売予定
Active Adventure Real Time Roll Playing Game
ガリバー
Gulliver
ポセイドン神殿の謎
予言者ヘブライより
『世界の調和を崩したすべての原因は愚かな予言者ヘカテがパンドラの箱の封印を解き放ち、この世を恐怖と狂乱に落し入れたからである。
しかし、全能の神ゼウスのお告げにより、この封印を再び閉じることが出来るらしい。そのお告げとは「聖なる守護神レオを倒せしもの、聖なる扉開き、命の光を掲げし物によって道は開けるだろう」と。そして、その場所とは、ポセイドン神殿にあるといわれている。その神殿は今何処にあるかはわからないが、こう言い伝えられている、「勇気あるものよ‼
七つの海にいけ、龍、獅子、鷹、勇者の命揃うとき、ポセイドン怒り引き裂かれし、小さき大地大いなる島一つになりて宝の道開けるなり。」
さあ、冒険者たちよ、旅立つがよい‼』
●敵キャラ60種類以上
●臨場感あふれるBGM全6曲
●画面数100画面以上
●グラフィックはゼネラルプロダクツが担当‼
●過去に類を見ないバトルシーン‼
ポセイドン神殿の謎‼
いま、君の手によって解き放たれる。
MSX2
○VRAM 128K以上
○3.5″2DD(1枚組)
定価 6,800円
MSX2はアスキーの商標です。
製作・著作 CBC (協力) GENERAL PRODUCTS
販 売 元 有限会社コンピューターブレイン 〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル ☎06-649-3820
通信販売：当社の製品が手に入らない場合,商品名,機種名,住所,氏名,電話番号を明記の上,現金書留で有限会社コンピューターブレインまでお申し込み下さい。(送料無料
プログラマー及び各種スタッフ募集：㈲コンピューターブレインでは只今プログラマーと各種スタッフを募集しております。(在宅可能)

クリムゾン
超未来、この世界を支配するのは凶暴な統首「クリムゾン」だった。母の最期の言葉を胸に旅に出るキミ。志しを同じくする仲間を探すため、クリムゾンの軍隊に脅える町や村を訪ね、あるいは城を巡り冒険を重ねていく。パドーラの勇気、ラプノスの正義、ゴライアの力を持つことが勇者の証だという。そして、かげろう、氷、闇、光、炎、この伝説の5つの宝玉を集めた者のみクリムゾンの真の姿を見ることができるという。クリムゾンの脅威に支配された恐るべき世界の扉が、いま開く。
クリムゾン
それは悪夢にも似た恐怖。
クリスタルソフトの大ヒット作、
ついにMSX2に登場!!
襲いかかるクリムゾンの手下たち、行く手に待ち構えている多くの謎。ゲームの中に足を踏み入れたら最後、キミを捕えて離さないクリムゾンの脅威の世界。独創的かつ魅力的な、まったく新しいタイプのモンスターたち。複雑に入り組んだマップと奥の深いシナリオ。そして、MSX2の能力を最大限に活かした美しいグラフィックと、FM音源なみの迫力あふれるサウンド。しかもロムカセットはS-RAMカートリッジ対応の最高仕様。究極のロールプレイングゲーム「クリムゾン」。MSX2についに登場!!
8月6日発売開始!!
ROM版(¥7,200)限定発売3,000本
DISK版(¥6,800)8月下旬発売
ROM版
Pana Amusement Cartridge
S-RAM対応
DISK版
ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
ユーザーサポートテレホンサービス(03)486-8127
C1988 SCAP TRUST C XTAL SOFT

THE GOLF

ザ・ゴルフ

ゴルフの楽しさ満載！
痛快、爽快プレイ"ザ・ゴルフ"

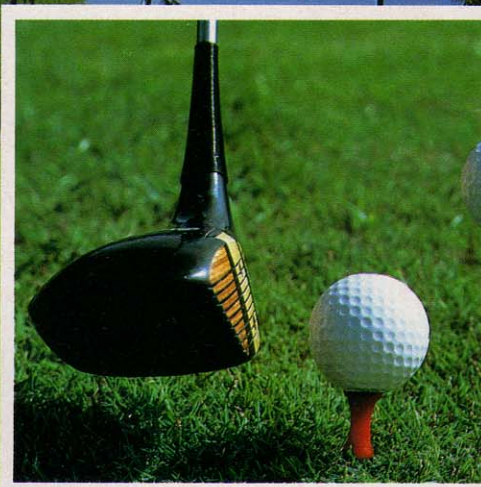
1 試合はマッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキンズ・マッチ、トーナメントの4プレイより選択

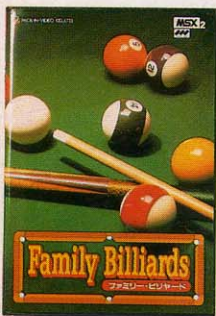
2 マッチ・プレイ、ストローク・プレイともに数種類のコースを用意。またそれぞれにハンディキャップをつけることが可能

3 トーナメントは芸能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント。賞金を貯え、レベル・アップを図りながら上位トーナメントに挑戦

現実の試合を忠実に模した RPGシミュレーションゲーム"ザ・ゴルフ"誕生！

近日発売予定

MSX 2ROM カートリッジ
メガロム仕様 (VRAM128K以上)
■MS-22 ■¥6,800

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示
■実際のプレイを忠実にシミュレート
■奥深いストーリー展開をもったトーナメント・プレイ

好評発売中

ファミリー・ビリヤード
Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい！
本格的プールゲームがMSX2で登場！

MSX 2ROM カートリッジ　メガロム仕様 (VRAM128K以上)　■各¥5,800 ■MS-14

井出名人の洋介 実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ――――！

MSX 2ROM カートリッジ　メガロム仕様 (VRAM128K以上)　■各¥6,800 ■MS-18

MSXはアスキーの商標です。

企画・開発・発売元： 株式会社 パック・イン・ビデオ

通信販売　当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい（送料無料）
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10，コスモス御苑7F ㈱パック・イン・ビデオ　PCソフト部

タケルでしか、買えないものがある。

吉田工務店

©MSXマガジンソフト

シューティングゲームコンストラクション

ゲームデザイナーへの道は吉田工務店から始まる!

タイトルを聞いただけでは「なんのこっちゃ?」と思った人もかなりいるんじゃないかな。「建築作業用ソフトかって?」、なんとこれが、君のMSX2をシューティングゲームの開発マシンに変えてしまう、すぐれ物だと聞けばほっておくことはできないはずだ。ゲームファンなら誰もが夢見る自分だけのオリジナルのゲーム。シューティングが得意な人もそうでない人も、プログラムを組める組めないに関係なく、この「吉田工務店」なら自分ピッタリのシューティングゲームが作れてしまう。しかもプレイヤー、敵キャラ、マップなどのデザインも思いのままにコンストラクション。なお、MSXマガジン編集部では君たちの作ったオリジナルゲームを大募集中だそうだ。気合いを入れて、みんな今日からさっそく始めようではないかっ!!

■MSX2(V-RAM128K) ■3.5"2DD TAKERU価格 ¥3,500

このソフトはMSXマガジン6月号が必要です。

Ball Out (ボール・アウト)

ボールプレイングゲームコンストラクション

好評発売中

一口でコンピュータゲームといっても世の中には色々なゲームがあるよね。アクション、シューティング、ロールプレイング、アドベンチャーにシューティング、そしてパズルとそりゃあもう大変!それに加えて、今度はBPGというおニューな感覚のゲームが登場することになったんだ!これはボールプレイングゲームといって、今までにない新感覚のゲームを、コンストラクションもついて、キャラクターや面データもエディットできる、Ball Outで楽しんでしまおうってわけさ。MSXマガジン編集部では、吉田工務店同様、楽しくて斬新な企画とアイデアを大々的に募集中だから、ここはひとつ頑張ってみてはいかがでしょーか?

■MSX2、MSX(RAM32K以上) ■3.5"2DD

このソフトはMSXマガジン8月号が必要です。

©MSXマガジンソフト

TAKERU価格 ¥3,000

ガイアの紋章

MSX2移植版、タケルから独占発売

成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコントラクション! 強力な魔法の数々(総数15種類)、総数46種のユニットが新登場、30種の美しい戦術マップがゲームをさらに盛りあげる。

■NCS ■MSX2(3.5"2DD) ■FM音源対応

市販価格 ¥7,800　TAKERU価格 ¥4,800

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチテンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

ブラザー工業株式会社
新事業推進室第1G TAKERU事務局
〒467 名古屋市瑞穂区堀田9-38 ☎(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916 大阪営業所(06)252-4234

●武尊設置店募集中。詳しいことは上記のブラザー工業及び営業所にお問い合わせ下さい。

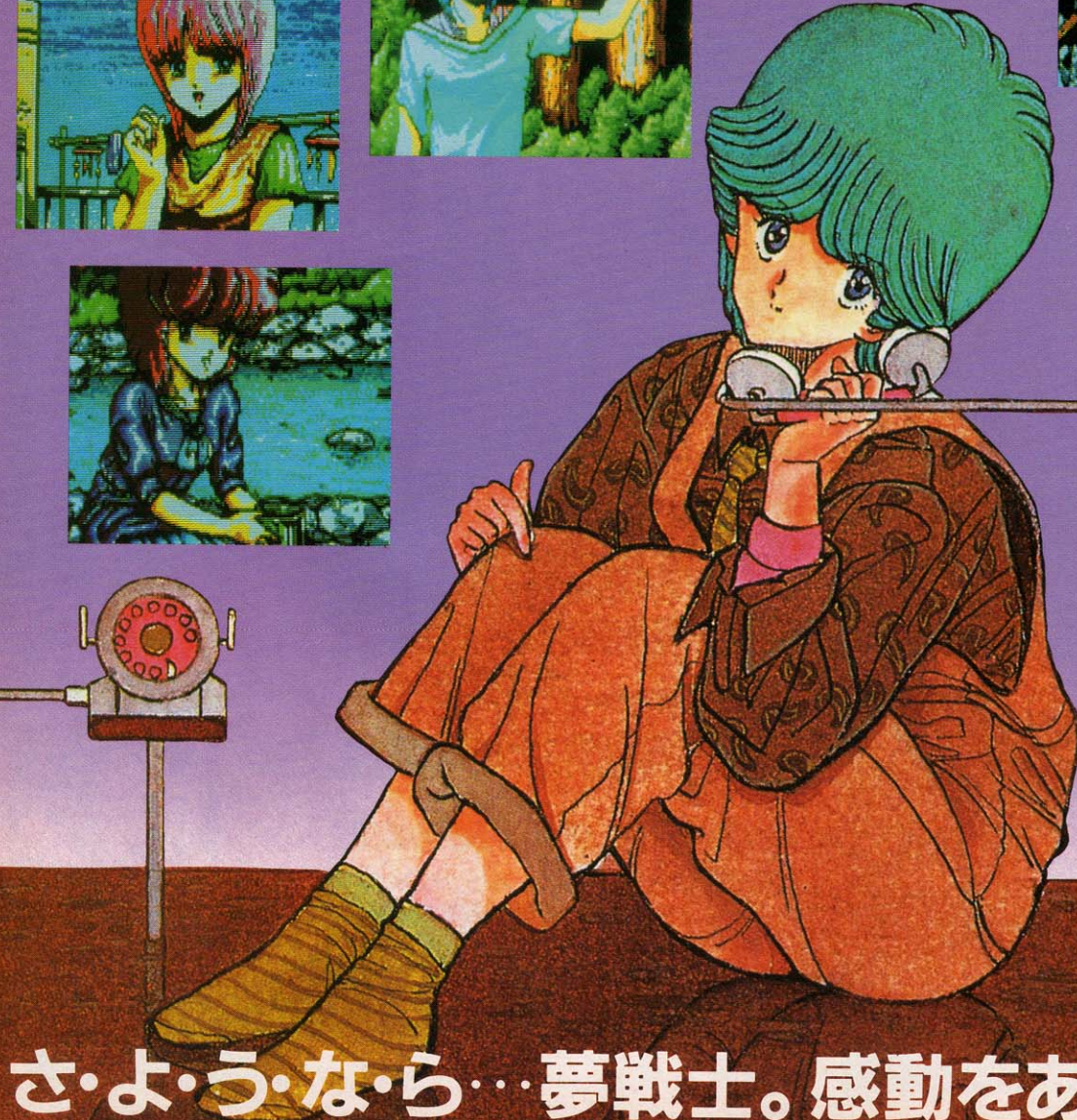
MSXマガジン9月号 資料請求券

MSX2版でこの秋に登場!

さらば夢戦士

ウイングマンそして その仲間達! 君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!

ポドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。

そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦をしながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが……。さあ負けるなウイングマン。

さ・よ・う・な・ら…夢戦士。感動をありがとう!

夏休みの3本立て
絶賛公開中!

パパも夢中の
スポーツ・シミュレーション・ゲーム
S・S・L・G
ワールドゴルフII
新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

- ●アマチュア→国内プロ→世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
- ●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール／トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場／
- ●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
- ●賞金制度と資格制度あり。

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

- ■PC-8801FA/MA
- ■PC-88VA、PC-8801FH/MH PC-8801mkIISR/FR/MR/TR 5インチディスク版2枚組…………¥7,800
- ■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応) 5インチディスク版(2HD)…………¥7,800
- ■PC-9801UV/U(FM音源対応) 3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥¥7,800
- ■FM77AV/EX40/EX20/40/20(AV専用、2ドライブ専用) 3.5インチディスク版2枚組…………¥7,800
- ■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応) 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)…………¥7,800

異色 東洋
のバイブレーションを受けよ！
オリエンタル・R・P・G

(仏陀の聖戦)

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

- ■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応) 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)…………¥7,800
- ■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用 5インチディスク2枚組…………¥7,800
- ■FM77AV/EX40/EX20/40/20(AV専用)2ドライブ専用 3.5インチディスク2枚組…………¥7,800

邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀をたたきつぶせ!!
手に汗にぎる！ エンターテイメントR・P・G!!

ある日、ローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのです。「ローレシアの王様／大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…／」ハーゴンは、まがまがしい神を暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。「こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアもローレシアも…。う…、うぐっ／」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン／彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ／」そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。

■スタッフ
モンスターデザイン／鳥山明
シナリオ／堀井雄二
音楽／すぎやまこういち
プログラム／株チュンソフト
企画制作／株エニックス

MSX 2メガROM RAM16K以上
MSX2 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
各¥6,800
MSX2専用絶賛発売中！

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

沙羅曼蛇
サラマンダ

© KONAMI 1987 TM

MSX版

8/5発売

特典
- ●ロゴ・ステッカー
- ●解説書付カラー・ピンナップ

●オペレーション・シードリーク●プラネット・ラティス●プロフィット・ファイヤー●デストロイ・ゼム・オール●オデュッセウス●ディパーチャー・アゲイン●コンクリュージョン●クリスタル・フォーエヴァー●サウンド・イフェクツ・フロム・サラマンダー

CT／KHY1035 ¥1,000

KONAMI

好評発売中!!

オリジナル・サウンド・オブ
グラディウス
CT／KHY1010 ¥1,000

オリジナル・サウンド・オブ
グラディウス
〈アーケード版〉
CT／KHY1016 ¥1,000

オリジナル・サウンド・オブ
グラディウス2
〈MSX版〉
CT／KHY1021 ¥1,000

オリジナル・サウンド・オブ
グラディウス&沙羅曼蛇(サラマンダ)
CD／BY30-5180 ¥3,000
CT／KSF1506 ¥2,500
LP／AY25-15 ¥2,500

オリジナル・サウンド・オブ
沙羅曼蛇(サラマンダ)
CT／KHY1012 ¥1,000

スペース オデッセイ グラディウスII
~ゴーファーの野望~

7/21 出撃!

CD／BY30-5202 ¥3,000
CT／KSF1524 ¥2,500
LP／AY25-21 ¥2,500

収録曲：全23曲
ロック・アレンジ版6曲収録

演奏：Gradius Objective Dynamo

特典
- ●グラディウスII ロゴ・ステッカー
- ●カラー・ミニ・ピンナップ〈CDのみ〉
- ●CD／全オリジナル楽曲19曲譜面付
LP、CT／主要曲10曲譜面付

KONAMI

欲しい!と思ったら今すぐ近くのレコード店さんへ急ごう!

アポロン音楽工業株式会社 〒160 東京都新宿区若葉1-5 TEL 03-353-0191代
●お問合せは宣伝部(前田)・販売促進課(易田)まで

RE・KI・SHIを創る!

信長の野望 全・国・版

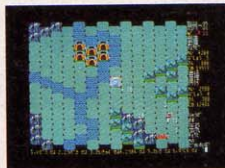
戦国の乱世を鎮めよ! もはや古典、そして頂点、「信長」プレイせずしてシミュレーションを語るなかれ!

MSX2 3.5″2DD ¥8,800/4メガROM ¥9,800
MSX 2メガROM ¥9,800
ファミコン版2メガROM S-RAM内蔵128Kビット ¥9,800

「信長の野望・全国版ハンドブック」¥1,800
豊富な資料を元に、鬼才シブサワ・コウが「信長の野望」を徹底分析! これであなたも「信長」通!
「信長の野望・全国版ガイドブック」¥880
戦略・戦術テクニック、50ヶ国別攻略法など内容充実オモシロさ満載! ファン必見の一冊!

三國志

知力の極限に挑む、君主・武将・軍師の膨大なデータ! 小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム!

MSX2 3.5″2DD ¥12,800/4メガROM ¥14,800
MSX 2メガROM ¥12,800

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

中世世界の制覇を目指す、歴史三部作中、最難最大のゲーム。まだ見ぬ幻の王国が君を待っている!

MSX2 3.5″2DD/4メガROM ¥9,800
MSX 2メガROM ¥9,800

MSX2 ROM版 好評発売中

正社員募集中 〔職種〕SE、プログラマー、企画、出版編集、総務、営業、グラフィックデザイナー。〔勤務地〕東横線日吉駅徒歩2分。〔待遇〕当社規定により優遇。62年度大卒初任給16.5万円。賞与年3回7.2ヶ月(62年度実績)海外研修制度(年1回)有。社員寮有。〔資格〕18~32才迄。男・女。(応募秘密厳守)
詳しくは、044-62-8111 株式会社光栄 人事室迄。

○通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。尚、ハンドブック・ガイドブックの通販は致しておりません。
○当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel 044(61)6861 **株式会社 光栄**

孔雀王が、いよいよ、
ゲーム界に降りたつ!
孔 雀 王
く じゃく おう
9月21日
発売
MSX 2
3.5in FLOPPY DISK
3.5"2DD
L58Y5113
好評発売中
MSX 2
MEGA ROM
R58Y5112 ¥5,800
(VRAM128KB以上)
宇宙の女子高生は、エッチが変身エネルギー!
地球征服企むアラシヤマに立ち向かうエイコ(スターヴァージン)とコオのアドベンチャー。RPG風のステージ1とアクションゲームのステージ2で楽しさ2倍!
STAR VIRGIN
スターヴァージン
苦手な昆虫をやっつけるアイテムもあるぞ
ボス・キャラに近づくとアクション・シーンに変わる
©オガワモデリング

密教の総本山・高野山の組織・裏高野。それは、この地に復活しようとする邪悪な"魔"を抹殺する密教界の実働部隊。その裏高野の修験道の開祖・役の行者の再来といわれる若き退魔師がいる。その名は"孔雀"。我々の日常の裂け目に絶えず侵入する"魔"。この世に"魔"が復活する時、そこには孔雀の密法が郎光を放つ!!

『孔雀王』
メディアミックスプロジェクト
【発売中】
「レプリカントスキャンダル SPLASH」
●シングル:7A0849 ¥700
●シングルカセット:10P13228 ¥1,000
●CDシングル:S10A0026 ¥1,000
●CDVシングル:E16A1012 ¥1,600
「孔雀王」
●CDV ¥2,000
【発売中】
●VIDEO「孔雀王」¥11,800
●LP「孔雀王」〈音楽編〉¥2,500
●CD「孔雀王」〈イメージアルバム〉¥3,000
●MT「孔雀王」〈ドラマ編〉¥2,500
●レーザーディスク「孔雀王」¥9,800

炸裂する正義の呪文

臨(リン) 兵(ピョウ) 闘(トウ) 者(シャ) 皆(カイ) 陳(チン) 裂(レツ) 在(ザイ) 前(ゼン)!

このゲームには、かつてない魔が潜む!

事件のナゾを解くためには、たくさんの登場人物と話をしなければならない

なかには突然魔物に変身するヤツもいるぞ

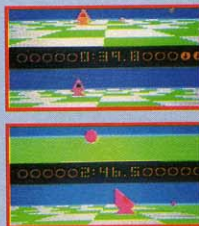
RPGでおなじみの戦闘モードを採用。敵を倒すほど孔雀の攻撃能力は高くなる

画面はファミリーコンピュータのものです。

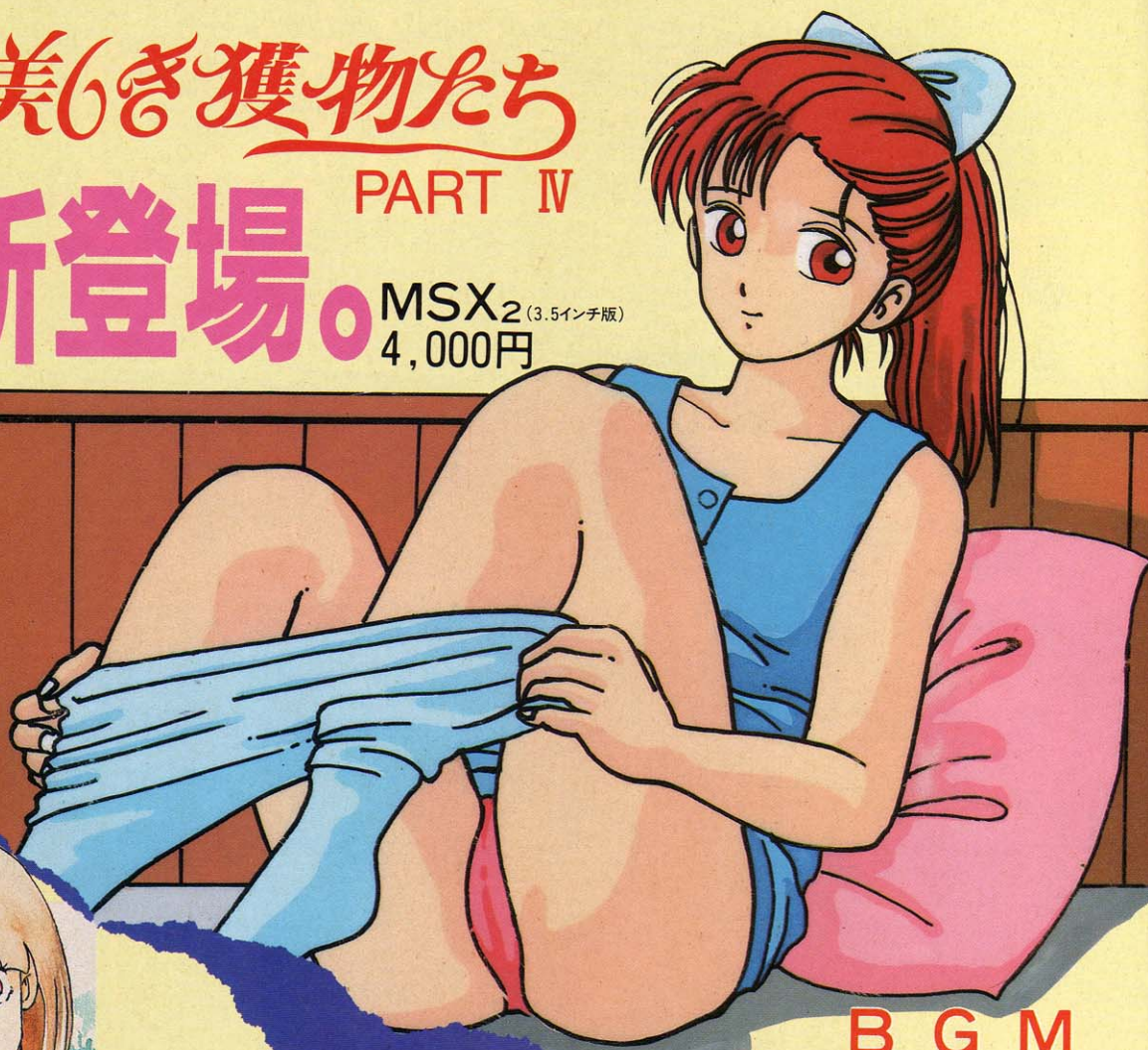
L68Y5520 ¥6,800
(64KB以上)

スペース・サッカーのマラドーナを目指せ!

ルーカスフィルムゲームス
LUCASFILM GAMES™
ballblazer™
ボールブレイザー

ボールブレイザーは未来のサッカーゲーム。宇宙艇に乗り込み、制限時間内にできるだけ得点をかせいでチャンピオンを目指す、スリルとスピードの連続シュート!

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/0222-61-1741 東京支店/03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915 福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/03-667-3741

PONY CANYON INC.

GREAT
そんな あなたの視線が……。
美しき獲物たち
PART Ⅳ
新登場。
MSX2(3.5インチ版)
4,000円
BGM
ハウンド ドッグ "AMBITIOUS"
浅香 唯 "C-Girl"
MSX
♥ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♥
学園物語
MSX2メガロム(3.5インチ版)
6,800円
憧れの美人教師ノリコ先生を
ある陰謀から救おうと女子寮に潜入するタカシ。
はたして彼は念願の個人授業を受けられるか?
学園セクシーロールプレイの決定版!!
グレイト
※通信販売(送料無料)現金書留で下記までお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26池永ビル ☎(06)561-2211

ナカミで選べばゾイドになる。

ゲームこだわり屋のキミなら、ゾイドを選ぶ。

自分の乗ったゴジュラスを成長、強化させながら、
帝国の強敵を撃破してゆく
ロールプレイングゲームだ。
作戦を考えた部隊編成、謎とき、パーツを集めて、
共和国最強ゾイド"ウルトラ"をつくれ。
つぎつぎ襲いかかるアイアンコング、
ブラックライモスなどの帝国メカをやっつけろ。
そして、最後にキミを待つのは？
ゲームの面白さを一気に凝縮したソフト、
それがゾイドだ。
ゲームにこだわるキミなら、
ゾイドを避けて通ることはできない。

★バトルステージ（マップ）は24×24（576面、地下と要さいをふくめると1,000面以上）の広大なマップ。
★戦場には新型メカも登場するぞ。
★ファミコン版に一味も二味も面白さをプラスしていよいよ登場。

共和国側のサブ画面。この画面にして仲間のゾイドに乗り換えができる。新型メカ"ディバイソン"早くも登場。

大マップ画面。グレイ砦寸前で敵が…戦えゴジュラス!!

帝国領ダリオスの城内。地下にも何層も広がっているゾ。

手に汗にぎる帝国軍とのバトル・シーン。敵の弾をよけながら、帝国軍を撃滅せよ!!

RAM 64KB
VRAM 128KB

スーパーマルチゲーム・ゾイド

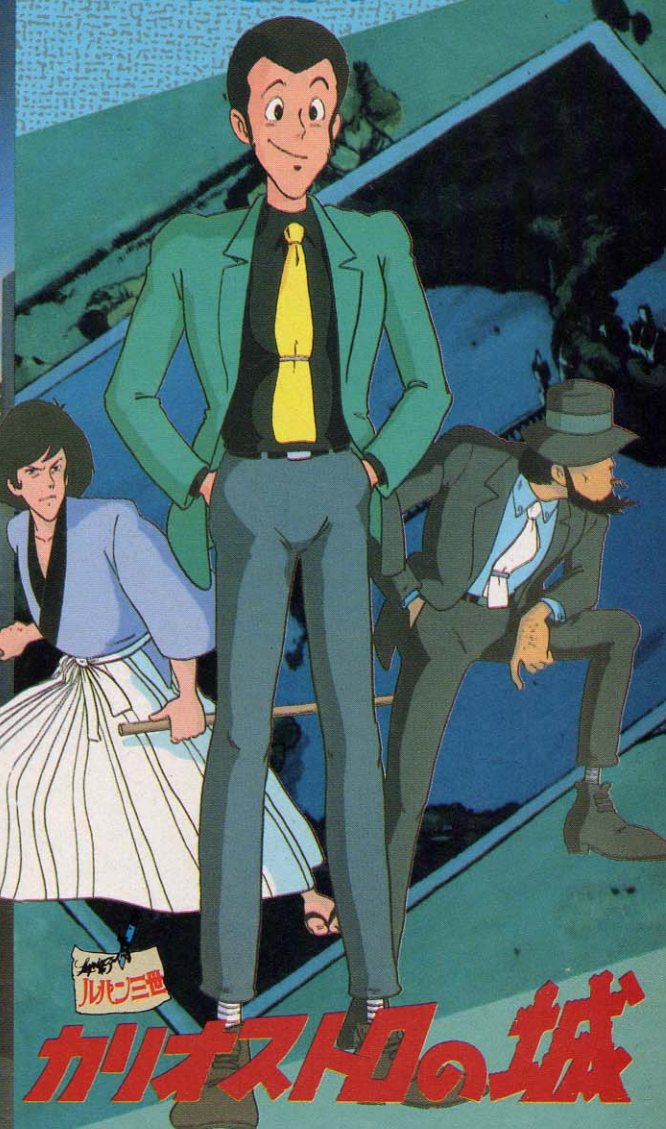
■中央大陸の戦い■ PS-2022G
©1987東芝EMI/TOMY ZOIDS

TOEMILAND

■お問い合わせは：東芝EMI株式会社・第II営業本部 ☎03(847)1491／第II営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131

通信販売
通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、必ず現金書留（5,800円＋郵送料400円を同封）で下記住所までお申込みください。
送り先／〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル
東芝EMI㈱ゾイド係

MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファンタジー
PHANTASIE
A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING ODYSSEY
ファンタジーは、
アドベンチャーの世界とロールプレイングの世界が渾然と一体化した、全く新しいタイプのゲームです。未体験の不思議な世界、数多くの謎がキミを待ち構えている。自らの手で冒険し、困難に立ち向かいながら自分自身の物語を創り上げていく。ロールプレイングならではの魅力と、感動あふれるゲーム「ファンタジー」。
闘いが、いま始まる。
8月9日新発売!!
MSX2専用
3.5″2DD
VRAM128K
要RAM64K
1ドライブで動作します。
¥9,800
©S.S.I.
©1988 BOTHTEC
MSX 2
MSXマークはアスキーの商標です。
混沌の世界の扉が開く。
山脈によって二つの地域に分けられたジェルノアの島。北は人間とその仲間たちが住む秩序ある領地。そして、南は龍、トロル、巨人など異質な者たちが住む地。しかし、悪の魔術師ニカデマスとその部下ブラックナイトの侵略がこの地を恐怖と無秩序に支配された混沌の世界へと化してしまったのだ。冒険のためには自らの生命をも投げ出すことのできる勇士よ。いま、キミの前で、混沌の世界の扉が開かれる。
通信販売を行なっております。
ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込ください。なお、当社はスピーディな宅配便でお届けしています。送料無料。
BOTHTEC ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL 708-4711

FMサウンドで脳髄くだけろ!!

MSX MUSIC対応
FM音源カートリッジ

MSX2 MEGA ROM VRAM128K

MSXマークはアスキーの商標です。

絶賛発売中!!

アレスタ ミュージックテープ

アレスタミュージックテープ発売。定価1980円!通販で買え
送料200円わすれると泣いちゃうぞ。スタジオ録音された
シンセサイザーヴァージョンで君も電脳音楽体験。

SUPER BIO-CYBER SHOOTING

アレスタ ALESTE

¥6,800

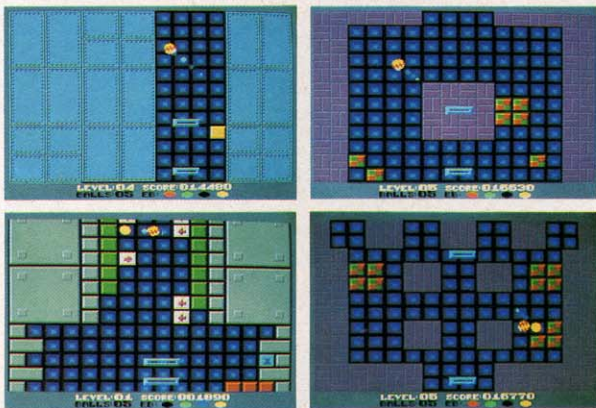
- ■あかんべドラゴン ●ウインキーソフト
- ■ラスト ハルマゲドン●ブレイングレイ
- ■ソリテア ロイヤル ●ゲームアーツ
- ■アレスタ ●コンパイル
- ■FMパナアミューズメント カートリッジ ●パナソフト

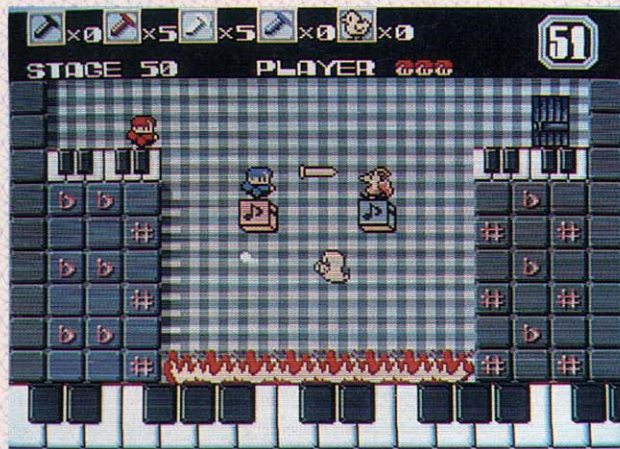
最新ゲーム先取りプレイで、兄さん失神!
新作ゲーム徹底情報だよ、おっかさん。
名作レトロゲームの逆襲だ。妹、いけにえ!
ハード情報で、ばあちゃん血管破裂!
サウンド完全武装!生き別れのお姉さん!
創刊準備号 980円 ★発売中!

のーみそコネコネ
COMPILE

通販をご希望の方は、現金書留か定額為替で、定価+送料
200円(速達希望なら400円)を送るべしっ!
商品名、機種名、電話番号も忘れずにね!!

株式会社コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交100
Phone:082-263-6006 Fax:082-263-6049

ブロック
BREAKER
ブレイカー
好評発売中
壊せ！動かせ!!
つき進め!!!
MSX2専用，要VRAM128KB,3.5"2DD，¥6,800
感動！一度にバーが2本
神の助けか、はたまた悪魔のしわざか？なんと、このブレイカーには、バーが２本もある！おまけに上のバーは上下にも動く事が出来る。君は一度に２本のバーを操作しなくてはいけない。
快感！縦スクロール
ブロックをくずしていくたびに、どんどん画面が縦にスクロールする！あちこちに口を開けるワープゾーン！入り組んだブロック群！ハラハラドキドキ、次々と手強い面があらわれる！
興奮！ふたり同時プレイ
ふたりプレイの時はひとりが上、もうひとりが下のバーを操る。ふたりで協力したり互いにジャマしあったりして遊べるんだけれど、プレイ中に突然バーが入れ替わったりなんてことも！
●アイテムブロック！壊すとさまざまな効果が。
フロック上の得点×10ポイントかスコアにプラス。
バーが一定時間長くなる。
バーが一定時間短くなる。
200ポイントかスコアにプラス。
上のバーが数秒間、消滅。
赤、青、黄、緑の４色を連続してそろえるとボールかひとつ増える。
Copyright RADARSOFT 1988 by C. Kramer. MSXはアスキーの商標てす
GA夢 ガム
当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます 通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい ●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/(株)ホット・ビィ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面)/氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい) 宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063
資料請求券
MSXマガジン

武器はクイ!? 暑さもふきとぶアクションゲーム

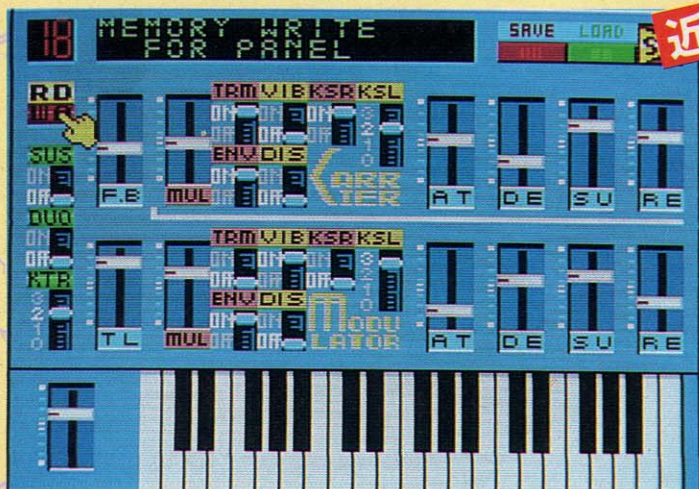
DISK版 同時発売

♪MSX-MUSIC対応

MSX2 MEGA ROM 1メガROM・VRAM128K 定価¥5,800

シンセサウルス 君も今日から作曲家

MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール

近日発売

♪MSX-MUSIC対応

MSX2 MSX S-RAM対応

定価¥6,800

- オリジナルFM音色作成
- オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏
- 楽符入力による自動演奏も簡単
- 楽符プロセッサとして単独使用も可
- マウス対応ラクラク入力

ファミクル・パロディック

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

ファミパロイラスト募集中!
入選者に新作ソフトプレゼント
次回入選者発表は10月号です。

ファミクルパロディックのマシンと主人公達のイラストを送ってください。入選者には新作ソフトをプレゼントいたします。
送り先:BIT²販売(株)「ファミパロイラスト係」
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)

年末発売決定

本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館(くびきりやかた)
═ 逐電屋(ちくでんや) 藤兵衛(とうべえ) ═

MSX MSXマークはアスキーの商標です。
MEGA ROM メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

制作/発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

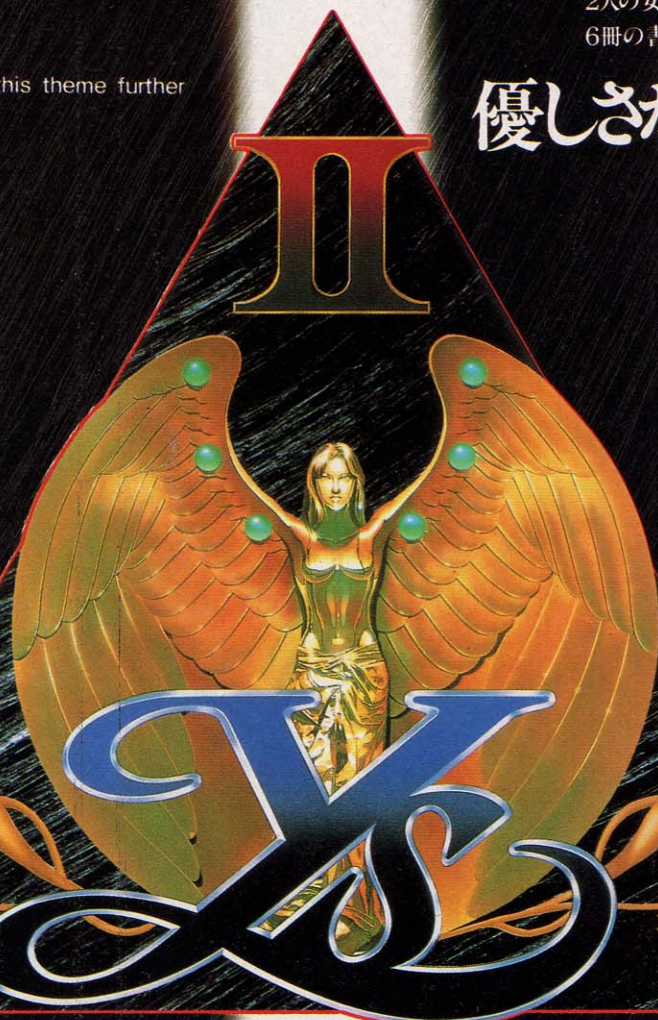
販売元 BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

㈱BIT²正社員募集
●サウンドエフェクト(ミュージック含む) ●キャラクターデザイン ●プログラマー等
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。
基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップしたイースII」

イースII MSX2版発売./

3.5'-2DD
3枚組

DISK 専用版
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

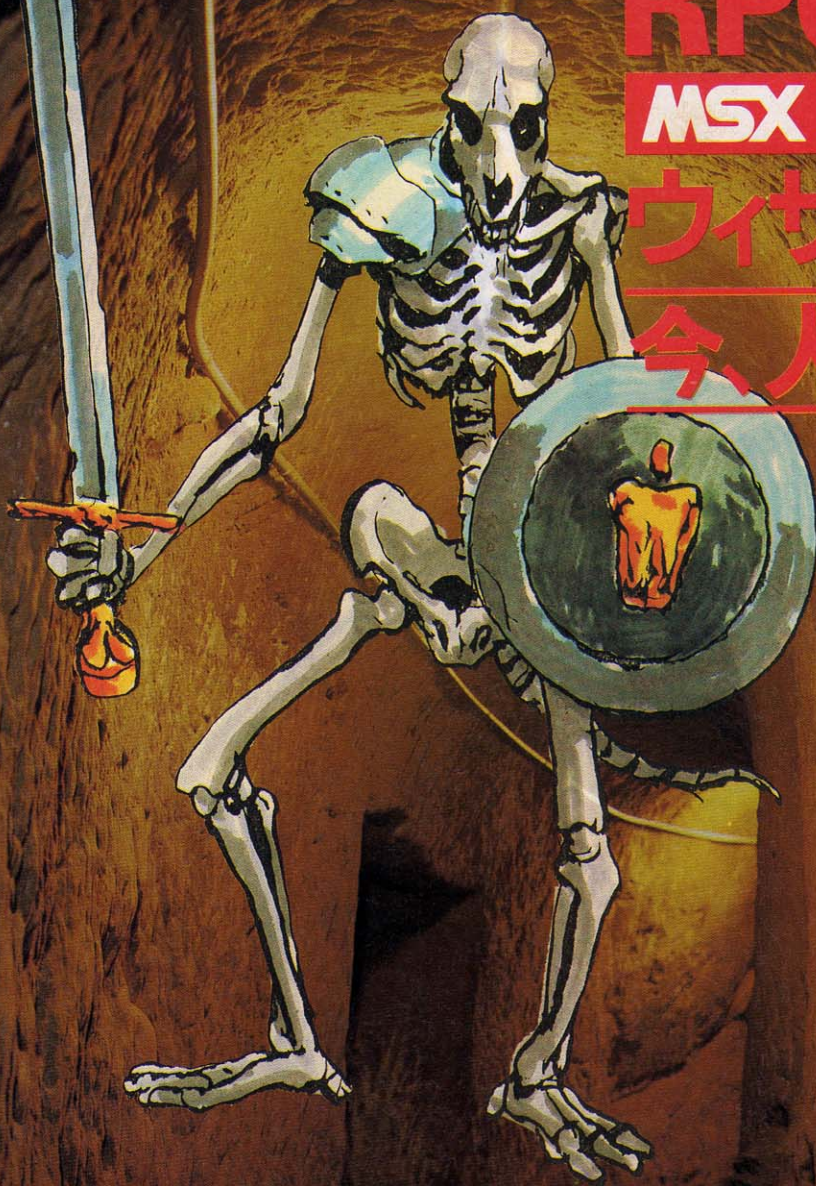
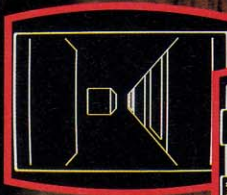
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

ASCII SOFTWARE
RPGの真髄
MSX2版
ウィザードリィ。
今、人気爆発
洞窟の入口は戦士がかがみこんで入らなければならない岩の斜面にできた割れ目といった感じであるが、中に入るとすぐに広くなって奥の方へとつづいている。壁と天井はゴツゴツとした剥き出しの岩で、床はよく注意して歩かなければならないほど瓦礫で被われている。
先頭に立った戦士がタイマツに火を灯すと、冒険者達の影がゆらゆらと洞窟の壁に照らし出された。振り返った戦士の顔は光と影によって闇の中に無気味に浮き上って見え、まるで希望のかけらもない運命が彼等を出向えたように思われたのだった。
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件——最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還——を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。
言わずと知れたウィザードリィのMSX2版。MSX2の表示能力をフルに使い、グラフィックを一新。モンスターデザインは、イラストレーターの末弥純氏。データを常にチェックしながら、ウィザードリィの世界にどっぷり浸かろう。
Wizardry®
ウィザードリィ
■対応機種/MSX2(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
■定価9,800円
絶賛発売中
MSXはアスキーの商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部 TEL03(486)8080
株式会社アスキー

ウィザードリィフリーク(狂)を自称している君に耳よりな話。年に一度のウィザードリィの祭典「ウィザードリィフェア'88」が開催される。どしどし参加してほしい。

ウィザードリィフェア'88開幕

夏休みだ!ウィザードリィのイメージを形にしよう!

[キャラクターコンテスト]

● **募集部門**

①イラスト部門
ウィザードリィに関するイメージをハガキ大以上の白紙に書いてお送りください。

②フィギュア部門
キャラクター、モンスター等のフィギュアあるいはジオラマを作り、これを写真に撮影したものをお送りください。

③シナリオ部門
ロールプレイングのシナリオを書いてお送りください。

④コスチューム部門
キャラクターやモンスターのコスチュームを作り、10月10日のフェスティバル会場でのコンテストに参加していただきます。(ただし会場への交通費は個人負担になります。)

※各部門の内容以外の事項(材料、大きさ、量、枚数、グループ参加など)は特に制限は付けません。
※お送りいただきました作品はご返却いたしません。あらかじめご了承ください。
※作品は未発表のものに限ります。
※作品の著作権はご本人のものとなります。
　作品を商品化する場合は㈱アスキーが対応します。
※㈱アスキーの社員の応募は賞の対象からはずれます。

● **応募方法**

募集部門①、②、③は作品(裏などに必ず住所、氏名をお書きください)と下記の「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入したものを同封の上、また④についてはエントリー募集とし「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入しお送りください。

● **メ切**

昭和63年9月10日(必着)

● **発表(受賞式)**

10月10日　ウィザードリィフェスティバル会場(東京)、
11/18売ログイン、11/11売ファミコン通信広告

● **賞金及び賞品(各部門ごとに)**

グランプリ　賞金5万円、楯………1名
優　秀　賞　賞金3万円、楯………1名
入　　　賞　賞金1万円、楯………1名
参加賞(全員)　ウィザードリィオリジナルグッズ

10月9・10日はウィザードリィの日だ!

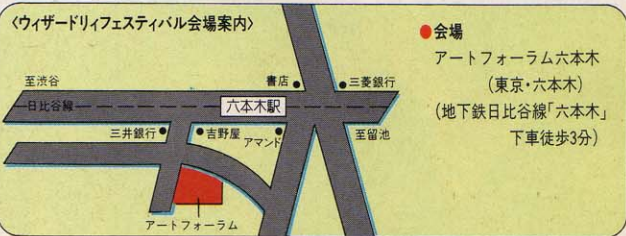
[ウィザードリィ・フェスティバル]

(入場無料)

10月9・10日の2日間、東京は六本木でウィザードリィフリークの集い「ウィザードリィ・フェスティバル」が開かれる。米国からはウィザードリィの生みの親 R.ウッドヘッド氏も来日予定。キャラクターコンテストやゲーム大会、そしてうわさの新作パソコン版ウィザードリィ4やファミコン版ウィザードリィIIも出展予定。そうそう、当日会場でしか手に入らないオリジナルグッズの即売もある。みんなで遊びに行こう!

● **日時**

昭和63年10月9日(日) 13:00〜17:00　10月10日(祝) 10:30〜17:00

● **会場**　アートフォーラム六本木(案内図参照)

● **入場方法**

「ウィザードリィフェア参加申し込み用紙」の所定の事項に記入し申し込みください。申し込みメ切後、入場整理券をお送りいたします。(入場無料)

● **申し込みメ切**　昭和63年9月10日必着

※ウィザードリィ3モルドールチャージカードをお持ちの方は会場にご持参ください。

〈ウィザードリィフェア'88申し込み送り先〉
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
　㈱アスキーISG 「ウィザードリィフェア'88」係

■ウィザードリィフェアに関するお問い合せ先
　☎03-498-0090　ウィザードリィフェア事務局

株式会社アスキー

ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙(MSX)

フリガナ
氏　名
〒
住　所
電話　　　生年月日
職業　　　年齢　　才

〈アンケートにお答えください〉
お持ちのウィザードリィ商品にチェックしてください
パソコン版
(機種名　　　　)
□ウィザードリィ#1
□ウィザードリィ#2
□ウィザードリィ#3
□MSX版 ウィザードリィ
□ファミコン版 ウィザードリィ　□どれも持っていない

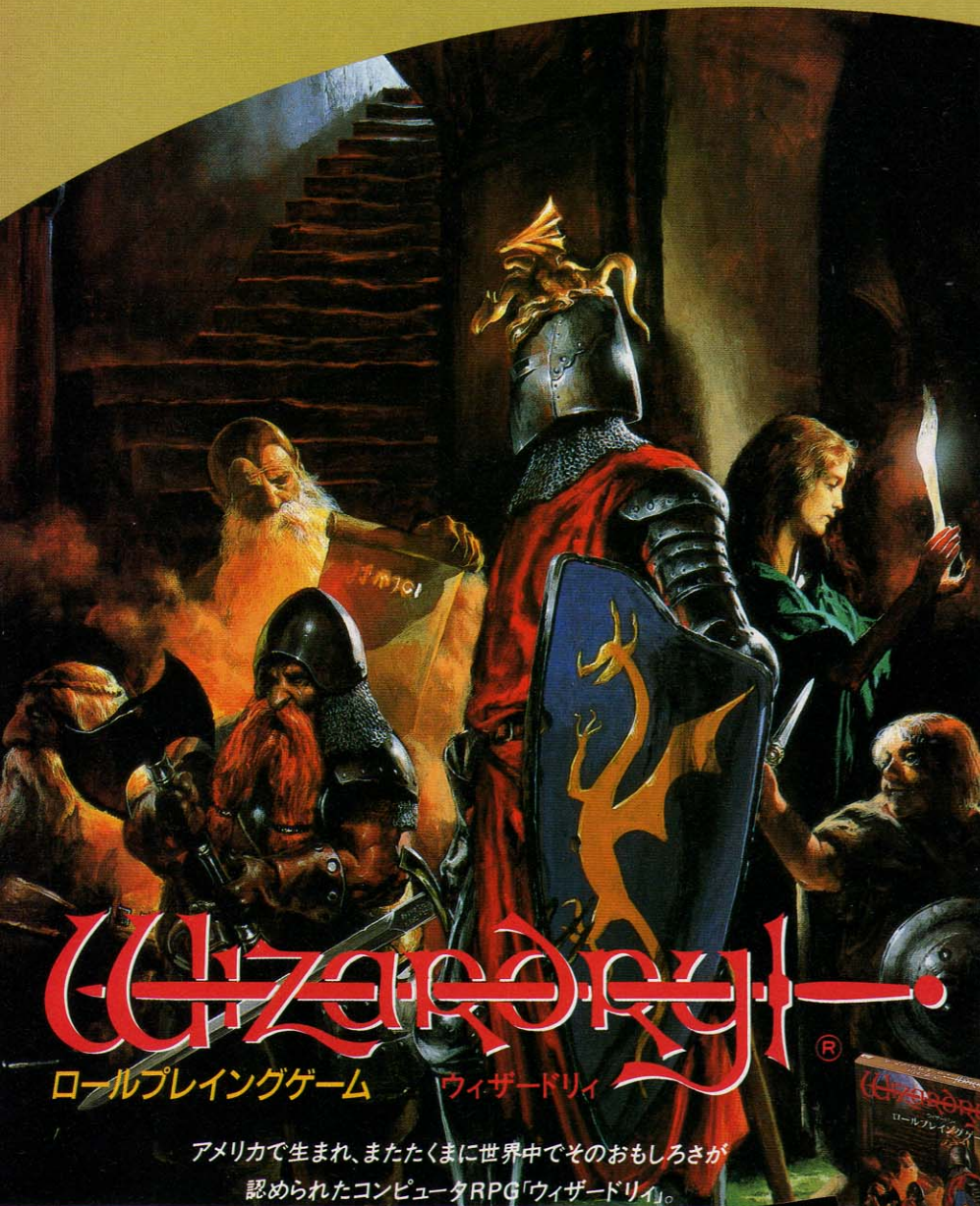
昭和63年　月　日

下記の事項で該当するものにチェックしてください。
(コンテストとフェスティバル両方の参加も可能です。)
□キャラクターコンテスト参加希望
□①イラスト部門 □②フィギュア部門
□③シナリオ部門 □④コスチューム部門エントリー
※作品の裏などに必ず住所、氏名をお書きください。

同封品
(例えば、モンスターイラスト1点のように記入してください。)

□ウィザードリィフェスティバル入場希望(入場無料)
日時:10月9日13:00〜17:00　10月10日10:30〜17:00
会場:アートフォーラム六本木(東京・六本木)

ASCII BOOK

世界で初めての快挙!
コンピュータゲームがテーブルトークRPGになった!

アメリカで生まれ、またたくまに世界中でそのおもしろさが認められたコンピュータRPG「ウィザードリィ」。
もちろん、日本でもパソコンだけでなく、ファミコンゲームとしても大好評となっているゲームです。
その「ウィザードリィ」がテーブルトークRPGになりました。
これは、はっきりいって世界初! コンピュータRPGよりもさらに奥深いテーブルトークRPGを、ぜひお楽しみください!

ウィザードリィ ロールプレイングゲームとは?

⚀テーブルトークRPGとは、ボードゲームではありません。セットの中にはいっているルールブックを使って、2人〜7人のメンバーが集まって、ゲームマスターという司会者の創り上げたシナリオに沿って遊ぶ、自由度の高いゲームです。

⚁テーブルトークRPGこそ、コンピュータRPGの元祖なのですが、日本では紹介が逆になってしまいました。これまでのボードゲームとはまったく違ったシステムに対するとまどいがあったのでしょう。しかし、ウィザードリィRPGは、これまでテーブルトークをプレイしたことのない人でもすぐ馴れることのできるシステムです。まさに、テーブルトークRPGの入門用ゲームといえるでしょう。

⚂ウィザードリィRPGのセットには、3本のシナリオが入っています。シナリオの作り方がわからない人でも、これをプレイしてみれば、どのようにすればいいのか、よくわかります。
3本のシナリオのうち1本は、ファミコンになったウィザードリィ1「狂王の試練場」をテーブルトーク版のストーリーにしたものです。他に「スポンサーはボルタック」「黒き水晶の花嫁」という2本のオリジナル・シナリオが入っています。

⚃このゲームの作者は、ゲーム評論家・ゲーム作家としてあまりにも有名な、安田均氏が率いる、ゲームデザイナー集団「グループSNE」です。ゲームの翻訳、創作に活躍する彼らにとっても、このゲームは初のオリジナルRPGであり、完成度の高さを誇っています。

⚄結論。誰にでもすぐプレイできて、しかも奥深い。パソコンゲームかファミコンゲームだけに熱中しているだけじゃなく、このゲームでテーブルトークRPGのおもしろさを体験してみませんか?

ウィザードリィー ロールプレイングゲーム テーブルトーク版
作; 安田均とグループSNE
販売価格;5,500円
(商品5,200円+送料300円)

●ご希望の方は、下記のご注文用紙に、必要事項をご記入の上、5,500円(送料込み)を現金書留にてお申し込み下さい。
●お申し込み・お問い合わせは
〒107-24東京都港区南青山6-11-1 アスキー営業本部 直販部 TEL (03)486-7114

株式会社アスキー

■申し込み書　「ウィザードリィ ロールプレイングゲーム」　合計代金5,500円(価格5,200円+送料300円)

ご住所 (アパート名・号室番号、法人宛の場合は部署名までご記入ください。)	〒□□□-□□		
フリガナ お名前		連絡先電話番号	

アスキー使用欄(ここには何も記入しないでください)

なお、以上の申し込み用紙は、コピーや自作のものでも、お受けいたします。

続々登場！MSXマガジンソフト

DISK MSX 第一巻

好評発売中

"プログラムエリアの逆襲"

MSX/MSX2対応　ディスク版　3.5-2DD　定価3,000円

MSXマガジンで連載中の「プログラムエリア」に掲載されたツールゲームのプログラムを集めました。コンポーザアナライザ、トーンエディタ、ビデオプログラム、アニメーション、プリンタスプーラ、キャラクタ・エディタ、スプライトエディタ、音楽演奏システム、スクエア・バトル、ハードコピープログラム、他全39本。

GO GO HARIER

ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

好評発売中

MSX/MSX2対応　ディスク版　3.5-2DD　定価3,000円

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。万年カレンダー、電話帳、電卓、おこずかい帳、占い、バイオリズム、福笑い、神経衰弱、あみだくじ、英単語辞書、タイピング練習、方程式、日本地図マスタープログラム、元素記号＆元素周期表暗記プログラム、メトロノーム、お絵描きソフト、他。

日本地図暗記プログラム

MSX-DOSスーパーハンドブック

好評発売中

MSX/MSX2対応　ディスク版　3.5-2DD　定価4,800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録。COMファイル
COMファイルプリントアウトツール、DOS版アセンブラ、DOS版デバッガ、DOS版テキストエディタ、多機能モニタ、漢字タイプ、ディスクダンプ、MSX 用受信プログラム、MSX用ヘックスTOファイル、他。

多機能モニタ

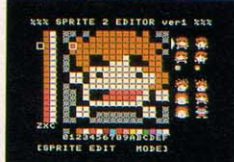
POCKET BANK プログラムライブラリ Vol. 1〜3

Vol. 1

好評発売中

"マシン語とゲームの交錯"

MSX/MSX2対応　ディスク版　3.5-2DD　定価3,000円

スプライト モード2用　エディタ

既刊『便利ツール、コキ使って！』『ディスク徹底活用術』『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラクタ作成ツール、リアルタイム演奏プログラム、シーケンシャルファイルによる住所録、強力マシン語デバッガ、もの当てクイズ、他。

Vol. 2

好評発売中

"ツールよ永遠なれ"

MSX/MSX2対応　ディスク版　3.5-2DD　定価3,000円

トラッドレース

既刊『マシン語入門PART2』『ゲーム作りのテクニック』『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『おもしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本を収録。ディスク版モニタアセンブラ、マシン語ゲーム、スプライトパターンエディタ、ショートプログラム、他。

Vol. 3

好評発売中

"にぎやかなる幻想の果て"＋実用プログラム集

MSX/MSX2対応　ディスク版　3.5-2DD　定価3,000円

RESCUE THE PLANET

既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことばの実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収録しました。特に家計簿やカレンダー、スケジューラー、データベース・プログラムなどは操作を統一し、誰でも使える親切設計です。

MSX はアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年令・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部 MSX 係までハガキでお申し込みください。

ASCII BOOK

X1マシン語ゲームプログラミング

新刊

河野清隆、日高 徹共著　定価2,500円（送料300円）

マシン語の基本からゲームプログラミングのすべてが学べるユーザー待望の書

マシン語の基礎テクニックから本格的なゲーム作りまでを、著名なゲーム作家である著者がやさしく解説。キャラクタの作成から迷路ゲーム、スクロールゲームなどの実践的なゲームまで多数掲載。楽しみながらマシン語の知識が学べ、はじめての人でも本格的なマシン語ゲームがプログラミングできるようになる、X1シリーズのユーザー待望の一冊です。

DISK ALBUM 28　X1マシン語ゲームプログラミング

定価4,800円（送料400円）

X1マシンを動かしながらゲームプログラミングの実践が学べます。対応機種：X1シリーズ/メモリ容量：64KB/対象OS：シャープHu-BASIC、CZ-8FB01 Ver.1.0（マシンに添付されている）/メディア：5-2D

MSX-DOSアセンブラプログラミング

藤山哲也著

定価1,200円（送料300円）

好評発売中

「MSX-DOS TOOLS」を利用したプログラム開発を初めて解説した一冊

マクロアセンブラM80、リンクローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊です。実用的なプログラムを13本掲載したプログラミングの解説書。

●MSXマガジン別冊

ウーくんのソフト屋さんプログラム集

定価780円（送料250円）

好評発売中

「ウーくん」ファンに贈る、BASICのショートプログラムとまんがを満載！

MSXマガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。「ウーくん」の4コマまんがも掲載した待望の一冊。※プログラムライブラリも好評発売中

MSX 実用プログラム集

永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著

定価1,200円（送料300円）

好評発売中

MSXをデスクワークで役立てる、実用プログラムを多数掲載！

家計簿、カレンダー、ミニグラフからストリーム型データベースまで、さまざまな情報整理に応用がきくプログラムを多数掲載。どのプログラムも操作環境を統一にし、初心者でも大丈夫！

MSX AVジョッキー

LAP STAFF著

定価1,200円（送料300円）

好評発売中

映像や音楽がMSXから飛び出してくる!! イメージプログラム集

好評「プログラムDJ」のビデオ版として、映像と音楽を組み合わせたプログラム集。話題の映画「ブレードランナー」「風の谷のナウシカ」など計30本の作品のイメージプログラムを掲載。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 株式会社アスキー

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

MSX2のワープロ!!
文字の修飾機能も豊富で、
アッと驚く変換速度。
これはスゴイと、
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的なMSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteⅡ。新発売。The WORDや一太郎などで作成された文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。*

＊MS-DOS標準テキストファイルとの互換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く。容量は16Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

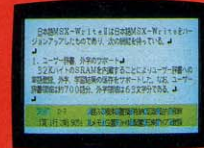
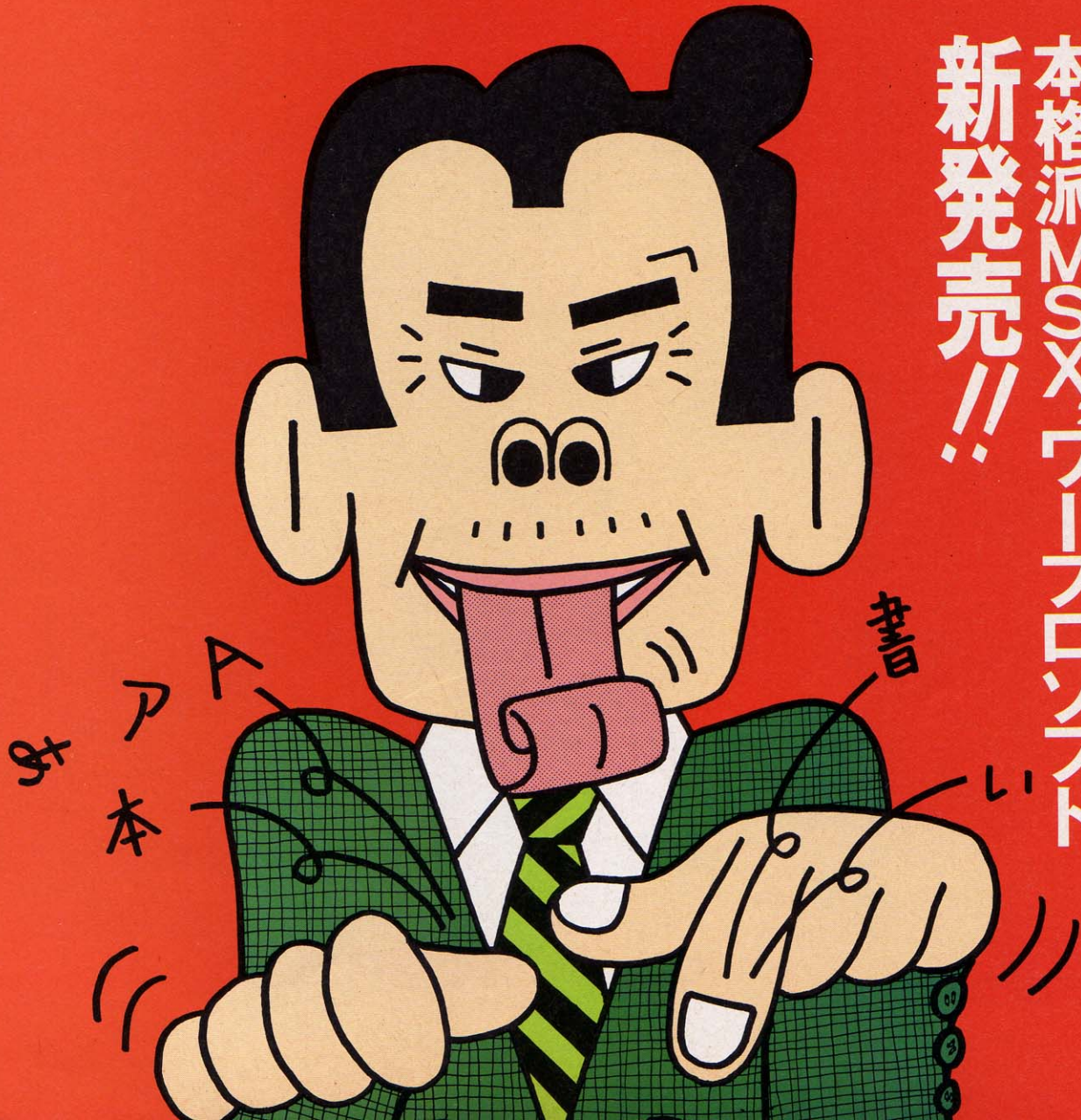
▶日本語MSX-WriteⅡの主な特長 **●高速変換**：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。**●ユーザー辞書・外字機能**：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。**●文字修飾**：横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。**●罫線**：太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第一、第二水準漢字ROM内蔵。**●データ互換**：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1行40文字モードをサポート。**●RAMディスク機能**：RAMディスクへの書込みや、RAMディスクからの読み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ることもできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

価格：24,800円(送料：1,000円)

MSX2専用、MEGA ROM 128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます。

MEGA ROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX2、The WORDは、㈱アスキーの商標です。
MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。
一太郎は、㈱ジャストシステムの商標です。

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ：〔日本語MSX-WriteⅡ〕優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.03(486)8080

株式会社アスキー

オヤジが舌をまいた。本格派MSX2ワープロソフト新発売!!

書　い　あ　A　ア　本

ホームワークステーションをつくる
日本語MSX-DOS 2新登場。

漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。
最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

DOS, Disk BASICに共通の日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えして、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。日本語の入力は、MSX標準のフロントエンドプロセッサ仕様のMSX-JE[※1]に対応。
また、MSX-DOS2[※2]と同時に供給予定のDisk BASIC2[※3]では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。
※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。
※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。

```
100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理 テスト"
110 '背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT
160 'メッセージの画面出力
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT " あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (18,50)-(237,174),14,BF
```

Disk BASIC 2のプログラムリストです。
漢字用の命令も追加されています。

最大4Mバイトの大容量メモリをサポート

MSX-DOS2では、メモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているメモリをソフトウェアのために確保できます。それによりMSX2で64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より大量のデータを扱ったり、大規模なプログラムの開発が可能です。

```
A>ramdisk
RAMDISK=32K
A>copy command.com h:
A>dir h:
 ドライブH:のディスクにはボリューム名がありません
 ディレクトリ H:¥

COMMAND  COM     14848 88-03-30  1:09p
  14Kバイトが1個のファイルで使用中
  14Kバイトが使用可能
A>
```

RAMDISKという内部コマンドを用意。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

MS-DOS version2.xx互換のファイルシステムをサポート。

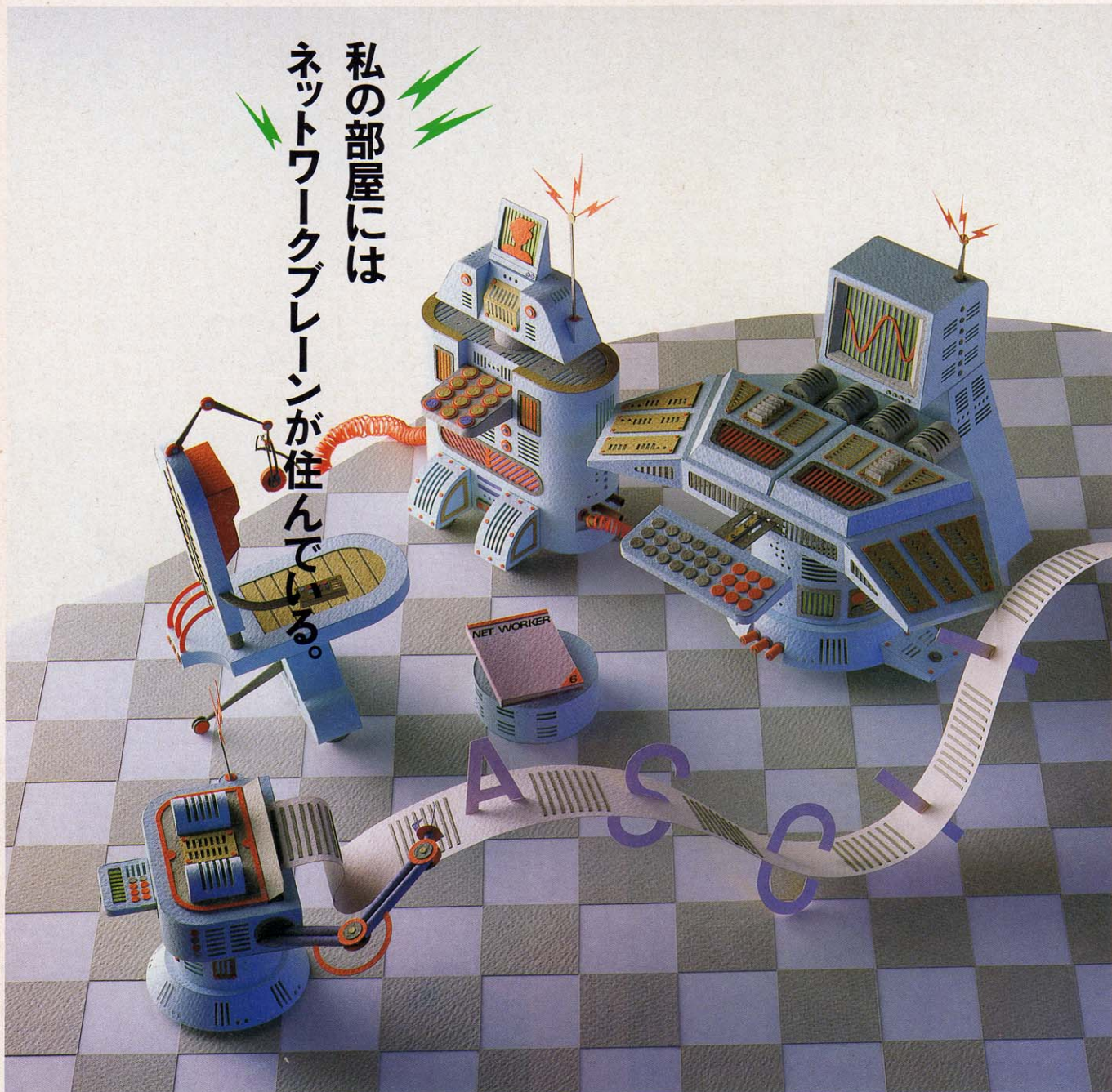
MS-DOS version2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵
価格**34,800**円 送料1,000円
●128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式● MSX2専用

日本語MSX-DOS2 価格**24,800**円 送料1,000円
●ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

◉8月下旬同時発売予定

ご注意
●MED,MSX-M80,MSX-C ver.1.1, MSX-S BUGは漢字対応ではありません。(漢字を使用しないプログラムのエディット、アセンブル、コンパイルはできます。)●漢字対応のMSX-M80,MSX-L80,MSX-Cは現在開発中です。

●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。
●MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。

▶写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプです。
▶製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**
●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝MSX係までハガキでお申し込みください。

あなたの部屋から、3つの“ネットワークブレーン”につながる!

ネットワークの向こうに、あなたのブレーンがいます。まさに多彩な顔ぶれ。クリエイティブな、新しいコミュニケーションのはじまりです。つながることが驚きだった時代から、もっと快適で、もっと面白く、もっと創造的な環境を、みんなで創りだす時代へ。パソコン通信も成熟しはじめています。アスキーネットは〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉3つのサービスで新スタート。目的や個性にあわせた“選べるパソコン通信”を実現。あなたの部屋にもネットワークブレーンがやってくる!

ACS 情報人間のためのネットワーク

もっと情報が欲しい。新しい人脈をつくりたい！そんなときは、〈ACS〉です。〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。まさにその道のプロが、きっと応えてくれます。いまパソコン通信は、“ネットワークブレーン”というこれまで考えられなかった新しいコミュニケーションを生みだしています。異業種、あるいは学際、業際の人たちとの勉強会もネット上で実現できます。日本全国の英知と、自由に、好きな時間に語り合うことができるわけです。発想にいきづまったら、〈ACS〉にアクセスしてください。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。必要な情報はフロッピーに収めたり、プリントアウトすることもできます。

〈ACS〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、東販週報、日本リーダースクラブなどのインフォメーションサービス●お中元の注文にも便利な高島屋ローズショップとのオンラインショッピング、をはじめとするトランザクションサービスがあり●そのうえ漢字でのサービスのため読みやすさも抜群。

PCS アクティブなパソコンホビィストのためのネットワーク

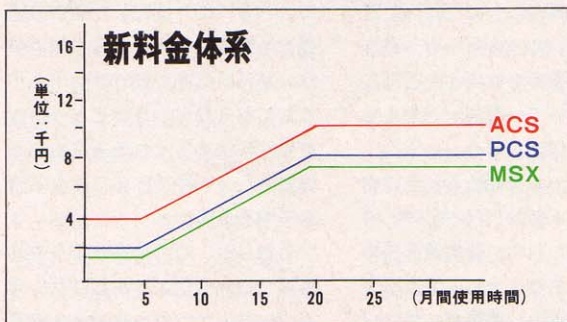
パソコンやゲームの道をきわめたいなら、やっぱり〈PCS〉です。〈PCS〉には、日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた伝統がいきています！パソコンに対する夢や、ゲームに対するウンチクが熱く飛び交っています。これからパソコンを勉強したいと思っている君には、ぜひ入って欲しいネットです。OSのことや言語のことだって、一人で考えるより、もっとうまくいくと思うよ。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアの“POOL”。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。なにしろパソコン大好き人間が創っただけに、いずれも傑作ぞろい。あまりダウンロードしすぎて、慢性的なフロッピー欠乏症に悩まないように十分気をつけてください。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

MSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。雑誌「MSXマガジン」に掲載されたプログラムリストを、ネット上で提供する特別サービスが好評です。プログラムを打込まなくても、ダウンロードで簡単に手に入ります。〈MSX〉は家族全員で楽しめる開かれたネットワークです。〈MSX〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報・旅などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

●アスキーネット登録料…3,000円〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉共通。
　複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。
●アスキーネット利用料金
〈ACS〉①基本料金(5時間まで)…4,000円/月
　②5時間～20時間まで…20円/3分　③20時間以上…10,000円/月
〈PCS〉①基本料金(5時間まで)…2,000円/月
　②5時間～20時間まで…20円/3分　③20時間以上…8,000円/月
〈MSX〉①基本料金(5時間まで)…1,500円/月
　②5時間～20時間まで…20円/3分　③20時間以上…7,500円/月
●〈ACS〉〈PCS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました！アスキーネットの登録料が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。料金は〈ACS〉4,000円、〈PCS〉2,000円、〈MSX〉1,500円です。詳細は、月刊アスキー8月号P146の広告をご覧下さい。

MSXゲーム徹底解析

夏休みだ！　外でおもいっきり汗をかいたあとは、日ごろできなかったゲームに挑戦するのもいいね。そんなときの良きパートナーが徹底解析だ。さ、今月も元気ハツラツいってみよう。

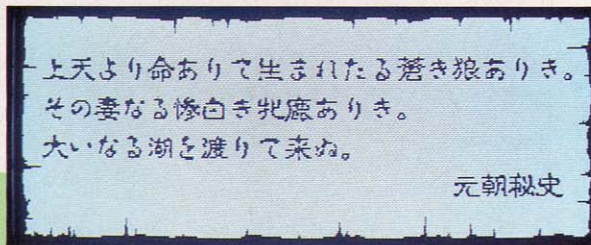
●蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン……60
●殺意の接吻……66
●エグザイル……70
●あかんベドラゴン……74
●直子の代筆……78
●イースII……82
●T.D.F.……88
●ディスクステーション……92

蒼き狼『ジンギスカン』が世界制覇を目指して征く

絶好調のシミュレーション陣営に、さらに強い援軍となるのが、『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』。それにしても人気あるなー。まぁ、ジンギスカンといえば、源義経伝説やジンギスカン鍋など身近に感じる？　もんね。じゃ、気合を入れて解析しよう。

⬆タイトル画面。土煙をあげて、疾風のように草原を走り抜ける騎馬隊。きれいなグラフィックで、いよいよ始まるぞ！　という気がするなあ。

上天より命ありて生まれたる蒼き狼ありき。
その妻なる惨白き牝鹿ありき。
大いなる湖を渡りて来ぬ。
元朝秘史

➡モンゴル民族の間に伝わる英雄伝説。蒼き狼の大活躍が語り継がれたのだろう。

■光栄
MSX/MSX2
9,800円(ROM)
12,300円
(サウンドウェア)
MSX2
9,800円(2DD)

モンゴル編

最初は、世界編よりはやや簡単な、モンゴル編からいってみようか。ここで十分基礎をマスターして、ユーラシア大陸の王者になろう！

このゲームは、中央アジアを舞台とした〝モンゴル編〟と、ユーラシア大陸を舞台にした〝世界編〟とに分かれている。どちらも、基本的な戦略の進め方はほとんど同じなので、自分で一番強いと思える方法を見つけていこう。

まず、ゲームを始めるときにやるのが、テムジン(ジンギスカン)や将軍候補たちの、能力値を決める作業。能力というのは、統率力、判断力、企画力、説得力、体力、武力の6種類で、ゲームを進めていく途中に出す命令によって、対応する能力が減っていくんだ。だから、ある命令を出したとしても、能力が足らない場合は実行できないこともあるわけだ。そりゃ一困る。おまけに、実行した命令の結果にも影響してくるから、能力値は、高ければ高いほうがいいってことになるねえ。コンピュータが自動的に決めてくれる方法もあるけど、自分の手で、じっくりと決めてやろうよ。

それじゃ、どういうところを注意したらいいか、なんだけど、テムジンはしょっちゅう命令を出すことになるので、能力値の消耗が激しい。疲れる。だからスタート時点で、できるだけ高い能力があったほうがヨロシイ。ボーナスポイントも平均的にね。また、将軍候補は、個性をはっきりさせたほうが、使いやすいんじゃないかな。他の能力はイマイチだけど、やたら体力と武力はすごいんだ、というランボーみたいなタイプとかね。とにかくゲームが進んでくると、テムジンひとりでたくさんの国を統治するのは大変なので、将軍候補がカギを握ってるんだ。

	テムジン	カサル	ベルクタイ	カチウン	テムゲ
年齢	19	17	17	15	13
統率力	147	108	84	68	58
判断力	145	103	84	74	56
企画力	140	101	82	71	56
説得力	147	100	83	76	56
体力	138	111	79	61	46
武力	143	105	84	66	40

能力値は、すべてよろしいですか(Y/N)?

⬅能力値の決定は、まじめにやろう。ボーナスも有効に配分する。それにしても。みんな若いなー。10代だもんね。

まずは国力充実、富国強兵だ!

人は石垣、人は城。配分を考えよう!!

いよいよ、ゲーム開始となったわけだが、最初に何から始めていいのか、迷ってしまうところだろう。いきなり戦争をしかけるってわけにはいかないしなあ。ウン、やっぱり考えなきゃいけないのは、国内をきちんと整備することだね。このゲームは、人、とくに一般の人々が展開に大きくかかわってくるから、どういうふうに国内の経済を発展させ、軍事にどの程度の力をいれるか、という展望を持つことが大事だ。経済力が弱いと、たちまち税金収入が減ってしまって、ビンボーになり、戦争どころではなくなるのだ。これらは、プレイヤーの判断にかかってくるぞ。

じゃ、手始めに住民配分を変えてみようか。城づくりを減らして、そのぶん町づくりにまわしてみよう。実際、城づくりはそんなに必要ないと思う。町づくりの人が少ないと経済力があまり伸びない、という現実もあるし、いっそのこと城づくりをゼロにしてもいいと思うよ。食料づくりからも数人、町づくりへ移動してもいいんじゃないかな。

つぎに、兵士の数を増やすことを考えよう。2通りの方法があって、傭兵をやとうか、非戦闘員を訓練して徴兵するかだ。序盤戦であまりお金のないときは、タダですむ徴兵がいいだろう。タダより安いものはない！　からね。あとは、ただひたすら兵士や自分、将軍候補などを鍛えよう。ヒマさえあれば、トレーニングに励んで最強軍団を作り上げてみてちょーだい。

こんな感じで最初の何シーズンかを過ごしていけば、自然と国の状態はよくなっていくと思うよ。

これもまた運命

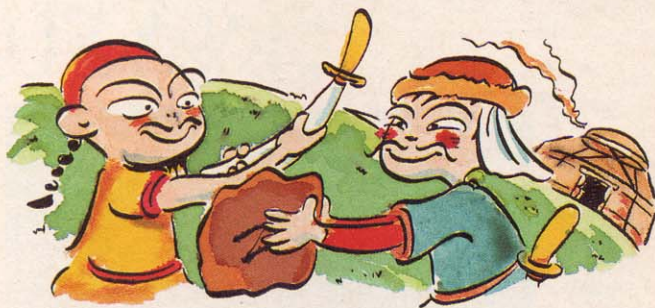
あぁ〜、せっかくいい調子でここまできたのに……。トホホ。こういうのって、ホント頭にくるんだよね。せっせ、せっせと経済力をアップして、だいぶ住民も増えたし、兵士も鍛えて、うん、いいぞ、そろそろ隣の国に攻め込もうかな、っていうときに限って、コレだもん。グスン。でも、これも試練のひとつだ。こういう自然災害ぐらいでダメになってるようじゃ、天下は取れないよね。本当の歴史でも、これで情勢がガラリと変わった例もあったんだろうな。

➡気持ち悪いなあ。見ていると病気が移りそう。

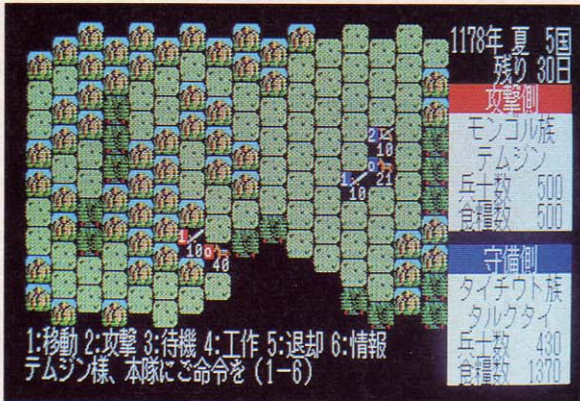
⬅ウ〜、凍えるヨ。北国の春は、まだまだ先だ。

商売上手でひともうけしまっせ!

世の中、ゼニや、ゼニもうけしましょ！　というわけで現代は、猫もシャクシも財テクブーム。少ない元手で、いかにラクをしてかせぐかが、みんなの注目(?)だね。このゲームでも、お金は重要なポイントなんだ。傭兵を雇ったり、武装度をあげるために武器を買う、戦争を行なう、といったすべてのことにお金が必要だ。せっかく兵士を増やしても、給料が払えなかったばっかりに逃げだされた、なんてシャレにもならないからね。

それじゃ、どうやってお金を増やすか。一番てっとり早いのが、住民たちから臨時徴収をしたり、税率を引き上げることだな。泣き叫ぶ住民たちに情けをかけることなく、あくまで辛口ドライ！　に行なう。ただしこれは、モラルがグッと低くなるので、注意が必要。ここで役立つのが、〝アメとムチ〟政策だ。これを頭にたたき込んでおいて、食料などを分配するようにしよう。もうひとつが、商品取引。季節ごとに物の相場が変わるから、安いときにいっぱい買っておいて、高く売る。それか、同じ相場でも地域によって物の値段が違うから、これを利用して商品ころがしをやってみる。たとえば、イスラム地方で安く買って、中国地方（広島とか岡山あたりのことじゃないよ）で高く売る。ウーン、ここに商いの原点を見た！　といえますなあ。

いずれにせよ、国を豊かにするためには、マメに商品相場をチェックしようね。相場を見るだけなら能力も減らないし、命令を1回ムダにすることもない。もうかれば、武装度をあげたり兵士を増やそう。モラルが下がれば、すかさず分配を行なって、一定の値まで戻しておく。さあ、これで準備OK！領土拡大を目指そう。

⬅各地の相場をよく調べてみよう。同じ品物でも安く手に入ったり、高く売れたりするぞ。商売上手になってね。

敵の大将めがけて猪突猛進だ!

⬅戦闘シーンはヘックスになっている。できるだけ兵を減らさないで、効率よく相手の大将をやっつけたいね。

さて、国内が安定して豊かになったら、まわりの国々へ目を向けてみよう。まずスパイを送りこんで、隣接国の実情を把握しておく必要があるな。そしてその情報をもとにして、攻めこむターゲットを選ぶんだ。フッフッフッ、弱い国イジメだー(屈折してるなあ)。あ、ちょっと待った。そんなにあせらないで。ここで注意しなきゃいけないことがあるのだよ。トーゼン、攻めこむからにはかなりの兵力をつぎこんで、必勝を目指すよね。そうすると、自分の国の守りがお留守になってしまう、という弱点があるんだ。せっかく勝っても、すぐによその国から攻めこまれて、自分は兵力不足で負けちゃった、なんてことになると悲しいよね。ここではひとつ、不戦同盟をうまく利用しよう。スパイの情報や地理的な関係も考えながら、いまこいつと戦いたくないな、という国と5年間の同盟を結ぶことで安心して攻めていけるんだ。「不戦同盟、出かけるときは、忘れずに」だね。

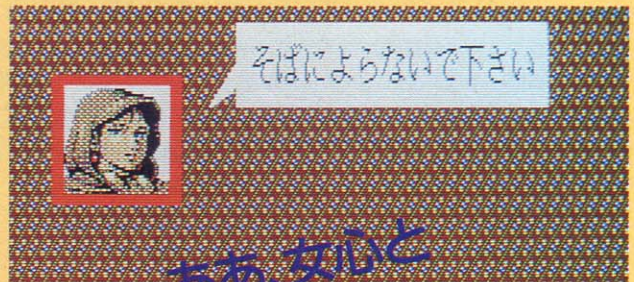
つぎに、実際の戦闘の場面で、どうやったら勝てるかを考えてみよう。訓練度や武装度を上げておくのは当然として、これは必ずやっておかないといけない！　というのが、兵士の配分を変えること。部隊の数を2つか3つぐらいに整理して、本隊の兵士数をできるだけ増やしてやるんだ。そして敵の本隊めがけて、まっしぐらに攻撃をかける。そう、集中攻撃だ。ザコは無視しよう。あとは、歩兵隊の〝伏兵〟攻撃を有効に使おう。敵の本隊が通りそうな場所に隠れて、待ち伏せ。通ったところで一発ズドン。これが決まると相手に相当なダメージを与えられるし、気分は最高。試してみてね。

結局、戦闘シーンでは、敵の大将をやっつけたほうが勝ち、ってことを頭にたたきこんでおこう。健闘を祈るよ。Good Luck！

子供がほしい～

ジンギスカンをプレイしていく上で大事なポイントのひとつに、できるだけ多くの血縁関係を結ぶということがある。なぜかって？　それはね、だんだん支配する国が増えていくと、どうしても自分ひとりで統治するのが難しくなるんだ。そこで将軍候補や旧統治者に任せるんだけど、ところがドッコイ、戦乱の世はいつでも、下剋上や裏切りがあたりまえなんだ。だから、信頼できるのは肉親だけという状態なのよ。自分の代わりに国を治めるのは、裏切らない人間ということだと、血縁関係のある者、ってことになるね。

その血縁関係作りに大きく関わってくるのがオルド。これはひとことで言ってしまえば、日本の江戸時代の大奥のようなもの。ひまがあったら、セッセとオルドに入って子づくりに励んでちょーだい。ただし、けっこう体力を使うから、回復させるのも忘れないように。ところでさ、オルドに入るたびに感じるんだけど、女心って微妙なものなんだねえ。言うことがコロコロと変わるんだもんな。まぁ、しょうがないか。

とにかく、子供を自分の政略に利用するというところなんて、いかにも戦乱の時代らしいね。

⬆女の子を口説くには、やっぱり誠意が必要だね。ときには、しつこい人って嫌いよ！　と拒否されるけど、ゼーンゼン気にしない。チャレンジあるのみだ。

訓練して、立派な将軍になるんだ!

ここまでくると、だいぶ領土も広がっていて、命令を出す回数がかなり増えるのだ。ということは当然、能力の消耗が激しくなってくる。気がつかないうちに、統率力が60ぐらいになっていてビックリ! ってこともあるかもね。いつも注意して、自分の能力が、どの項目も100以上あるようにしておきたいものだ。命令を出すときに、あまりやることがないな、と思ったら、ひたすら自分を訓練しておこう。

しかし、自分ばっかりガンバッていたら身がもたないので、直轄地に将軍候補を派遣することを考えてみる。ただ、かれらはまだ頼りないから、きたえて能力を高くしてやらなきゃならないんだ。それには時間がかかるんだよな。てっとり早いのは、攻め取った国の中から登用した、能力の高いヤツを派遣する方法。これも反乱を起こされてはたまらないので、多少心配が残るのだ。ウーン、どうすればいいんじゃろ。そんなとき、もし娘がいるんだったら、ラッキー、パチパチ。その男に嫁がせてゴーインに身内にする、これで安心して国を任せることが出来るんだ。フムフム、いわゆる政略結婚っていうやつだ。

とにかく、ここがフンバリどころ。これ以上領土を拡大していけるか、それともジリ貧になり、結局やられてしまうのか、の分かれ道だと思ってほしいな。国をうまく経営したり、将軍たちを操縦することを覚えよう。

ホンネ❶ 良い政治の実態はこれだ!

いやー、嬉しそうだね。ほんのちょっと食料を分配しただけなのに。こんなに喜んでもらえるんだったら、何度でもやってあげたくなるよ。本当は、住民たちからギリギリまで税をしゃぶり取っているんだけど、たまに分配すればモラルも維持できて、ラクチン、ラクチン。ところで、何を分配するかなんだけど、みんなが喜んで、モラルがグンと上昇するのは、お金よりも食料なんだよ。腹がへっては、いくさは出来ぬ。武士はくわねど高楊枝(?)ってとこか。

⬆直轄地を任せることができるまで、将軍候補をきたえてやろう。

⬅捕らえた相手を処刑した。危ない芽は、もとからたたなきゃダメ!

モンゴル統一を成し遂げるために

これまでのことをよーく頭にたたきこんで、実際にプレイしてみてほしいな。いままで、シミュレーションはどうも苦手で……といっていた人でも、なんとか生き延びていけるようになるんじゃないかな。じゃ、モンゴル編の最後に、いままでの復習もかねて、いくつかにまとめてみよう。

まず、配分。住民配分を考えるんだったね。全体のバランスを見ながら、できるだけ町づくりに人をまわす。兵士配分は、部隊の数を減らして、その分、本隊の人数を増やしてやろう。

次に、外交。うまく不戦同盟を活用しよう。これで安心して、敵を絞ることができる。

人事。将軍候補を訓練し、直轄地へ派遣しよう。テムジンの負担が減るし、ゲーム進行も早くなる。

オルド。跡継ぎをつくるのは重要だから、余裕があれば行なおう。

戦闘シーン。ザコどもには目もくれず、一直線に敵の本隊へ攻めこむ。

だいたい以上だ。さあ、がんばってモンゴル統一を果たしたら、今度は世界編で、ほかの強敵たちを相手に世界統一を目指そう。

⬅ちょっとした油断で、すぐにこういうことになるんだ。ああ、無念、残念。

ホンネ❷ 悪い政治の心のうち

なんだよ、ビービー泣くなよ。男の子だろう。国もお金が少ないんだから、臨時徴収するぐらい我慢してくれよな。かといって、生活を圧迫し過ぎると反乱を起こす可能性があるし、微妙な決断になるなあ。できればやりたくないけど。基本的には、"生かさず、殺さず"の精神で、やっていくしかないな。ときには非情の指導者として、決断を下すけど、ホントは住民の皆様と共に歩む、テムジンなんだぜ。恨まないでくれよな。

世界編

さて、いよいよ世界編に突入だ。今度は、ちょっとばかり手ごわいぞ。成長したジンギスカンと共に、世界制覇を目指してがんばろう。

自分の好きなプレイヤーで、いざ出陣

世界編は、1206年から、ユーラシア大陸を舞台にしてくりひろげられる、地域的にもまた時間的にもかなりスケールの大きいものだ。だからじっくりと、腰を落ち着けてプレイしてね。

ゲーム進行は、いきなり世界編からスタートした場合は、自国を選ぶところから始まる。ジンギスカンのモンゴル帝国のほかには、源さん（ゲンさんじゃないよ）の日本国やリチャードさんのイングランド、アレクシオスさんのビザンツ帝国があるから、自分の好みで選んでみて。選んだ国によってかなりの違いがあるのに驚くはずだ。また、最高４人までが同時にプレイできるから、お友達どうしで、ワイワイいいながらやると、楽しいんじゃないのかな。

モンゴルを統一してから世界編に進む場合には、イッキに統一してしまうんじゃなくて、敵の国をひとつだけ残して、何年間かは余裕を持って内政に専念しよう。世界編でグッと有利になるはずだ。

ここで、カンジンの戦略についてだけど、基本的にはモンゴル編でやってきたこととほとんど同じでいい！　と思うよ。国内を整備しながら国力をあげ、対外的には、不戦同盟を有効に使いながら、ここぞというときに領土を拡大していく。オルドを積極的に行なって跡継ぎの準備を万全にしておく、などなど。ただ、モンゴル編と違い、世界各地の地形が、山あり谷あり草原ありとバラバラなので、兵士配分を注意して考えないといけないね。トーゼン、騎馬隊中心でいくより、機動力は低くても歩兵隊のほうが有利、というケースも出てくるワケだ。世界地図でも眺めて、お勉強してちょーだい。

⬆世界編の始まりのプレイヤー選択画面。場数をこなした歴戦の戦士たちの顔がりりしいね。日本を選んでも、イングランドを選んでも、はりきっていこう。

ガンバレ！ニッポン。Mマガも応援します

いやー、今年はオリンピックイヤーで、燃えてきますね。別にニッポン！　チャチャチャをやろうというわけではないんだけど、オリンピックにちなんで、（全然ちなんでないってばっ！）キミが日本の源頼朝を選んだ場合のプレイの進め方を、少しばかりレクチャーしよう。

まずは、モンゴル編でもいったように、セオリー通りに国内整備。あらためて気がつくんだけど、日本は農業国なんだなあってこと。せっせ、せっせと食料作りに精をだしているんだよね。うーん、勤勉な民族。でも、それだけじゃ勝ち抜いていけないから、兵士を増やす。そして、竹刀を振りながら訓練、くんれん、また訓練。どうだい、訓練度はかなり上がったかな。

⬅日本の武将たちの横顔です。キリリとしたところが素敵なこと。能力値決定をしっかりやってね。

ここで世界地図を見てみると、日本が接している国は、高麗、金、南宋の３つしかないことに気がつく。ということは、一番強そうな南宋と不戦同盟を結ぶと、高麗や金だけをターゲットにすればいいのでラクチンだ。じゃ、高麗に攻めこんでみようか。全軍で攻めていくから、比較的容易に勝てると思うんだけどどうかな。そのあと、南宋との条約期間中に、金へ攻めこむ。これで勝つと、高麗を兵士を置かない生産国とすることができるんだ。やっとユーラシア大陸進出の足がかりができたね。

それから先は、キミの考え方次第。南宋と条約を継続してもいいし、攻めていくのも悪くない。運とカンをたよりに、頑張ってみてね。好運を祈るヨ。

いけいけドンドン！ ジンギスカン

　というわけで、キミはモンゴル編で得たノウハウをもとに、かなりの国を征服したんじゃないかな。えっ、まだなの。まぁいいか。息の長いゲームだもんね、あせることはないよ。実際にこういうゲームは余裕を持ってやらないと、うまくいかないもんな。「鳴かぬなら鳴くまで待とうホトトギス」の境地だ。でもカッタルイのイヤ！　という人は、領土が増えてくると命令を出すのが面倒でイライラしてくるはず。そんなときは、領土を委任統治しよう。部下に任せるわけ。そりゃあ、こいつは反乱を起こしそうだ、と思えるときもあって、ハラハラするかもしれないが、そのほうがゲームにスリルがあって面白いじゃない。ゲーム進行を早める意味でも有効だしね。

　実際にプレイしてみて思ったんだけど、『信長の野望・全国版』や『三國志』とともに、高い人気を誇っているのがうなずけたのだ。ジンギスカンといえば、我々のイメージとして、〝アジアの大帝国を作り上げた草原の英雄〟だよね。また、根強い〝源義経＝ジンギスカン〟同一人物説にみられるように、英雄に対するあこがれが強くあると思うんだ。そのイメージを壊すことのないゲーム進行や、それらしいグラフィック。さらに、歴史に沿ったシミュレートの緻密さなどが、十分満足させてくれる要因なんだろうね。

　まぁ、ここに書いたやり方以外に、自分自身にピッタリあっている方法を見つけたら、それをガンコにやり通して天下統一、という楽しみ方もあるね。人それぞれだから。じゃあ、めげずにがんばって遊んでみてくれ。

⬆気分一新、世界編のスタートだ。この場合はイングランドを選んでみた。この小さい国が、どこまで健闘できるか。

ジンギスカナーのひとりごと

　ブツブツ、ったくモー。うまくいかないんだよなあ。俺、シミュレーションは苦手なんだよ。あ、皆さんこんにちは、ジンギスカン中毒者、ひと呼んでジンギスカナーです。何をかくそう、毎日まいにちジンギスカンをプレイしているおかげで、中央アジアの地図は目に焼きついて離れないし、頭の中は、タ〜リタララ〜とあの音楽が勝手に流れてくるんだ。電車に乗っていても、自然に口ずさんだりしてハッ！　とすることも、何度か。こういう体質になった俺だけど、夏バテしながら頑張っているんだっ。

　ところで、シミュレーションって、息長くつき合えるゲームのジャンルだよね。子供から大人まで幅広いファン層を持っていて、やればやるだけノメリ込んでしまう。その中でも、このジンギスカンは、難易度も、グラフィックの美しさも一流で、やってて飽きないんだ。飽きないからやりすぎてしまう。そういえば、最近顔がジンギスカンに似てきたような気が……。

こんなところにもお国ぶりがでるのだ!!

　なかなか細かいところにも気配りしてあって、プレイする国によっていろいろな違いがあるんだ。例えば、日本を選んでプレイすると、音楽は東洋の香りがプーンとするし、イングランドだとバロックの雰囲気いっぱいだ。それに下の写真のように死にざまも特徴的なのだ。まあ個人的な趣味でいえば、ビザンツ帝国のヤツがとてもカッコいいのではないかと思うのだが、いかがかな。

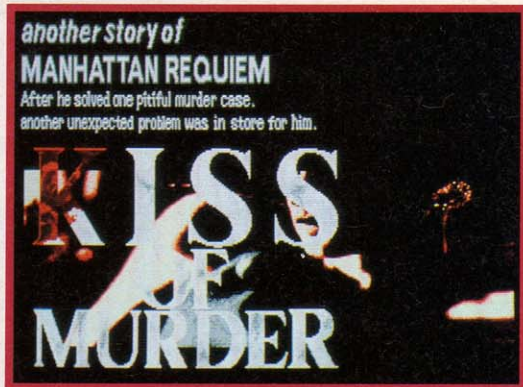
⬆イングランド王の死にざまだ！　こんな感じの壮絶な最期で無念さが伝わってくるね。

⬆グエェッ！　こんな叫び声が聞こえてきそうなビザンツ帝国王の最期。グラフィックがカッコイイ。

⬆地元代表、日本。あれまぁ、火事になって大変だねえ。本能寺を連想するのは私だけではないはず。

殺意の接吻

サラ・シールズが殺され、サファイアは消えた……。受話器を置き、淋しげなサラの横顔を思い出す。翌朝、J.B.ハロルドはマンハッタンに立っていた。

■リバーヒルソフト　MSX2　6,800円（2DD）

今度のヤマは厳しいぞっ！

一面の銀世界が広がるリバティタウン。深夜に鳴り響く電話のベル。J.B.ハロルドは、読みかけのリバティタイムズから顔を上げ、電話を取った。

じゃーん。やっぱり君だったのね。ジャド・グレゴリー！　この冬の寒さは尋常じゃないから、さぞやご老体には無理があることでしょう。でもジャドの話は、そんなお茶目なもんじゃなかった。

ジャドは、ある殺人事件について話し始めた。その被害者とは、殺された役をやらせたらこの人の右に出る者はいないっ、というくらいお馴染みのサラ・シールズ。ある酒場でピアノを弾いていた頃のサラを、J.B.は知っている。一体、彼女に何が起きたのだろう？

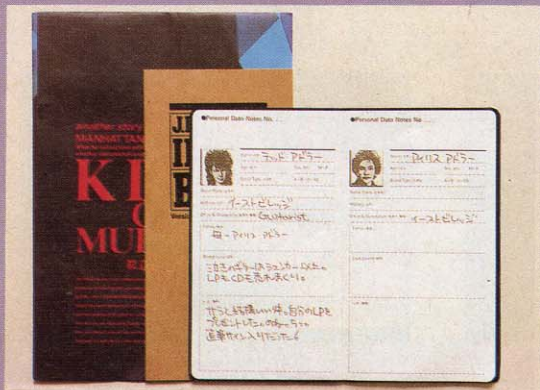
ジャドの話はまだ続いた。ジャドはハートセイフという保険会社から、〝青い嘆き〟と呼ばれる大きなサファイアの盗難保険に関わる調査を依頼されたのだが、サラがそのサファイアを持っていたというのだ。しかし、サラは殺され、サファイアは消えてしまった。

保険金の受取人は、サラの義兄で自分の会社を経営している、デビッド・スタインハート。ジャドが調査に行ったものの、さんざん怒鳴られてしまった。事件発生時のアリバイもある。

とまあ、事件についてざっと話した後、リバティタウン警察に残っているサラの情報を調べてくれと、J.B.に頼んだ。今回はおくゆかしいじゃないの、と思えたが、さすがにジャドは抜け目がない。休暇を取ったら連絡してくれ、君とバーボンでも一杯やりたいなどと、奥歯に物のはさまった言い方をする。正直に「寒さで腰の具合が悪く、調査がしにくいから、また手伝ってくれー」と言えばいいものを……。

そんなわけでJ.B.ハロルドは身勝手な休暇願いを残して、ジャドと共にこの事件に乗りだすことになった。友情ってワンダフルッ！

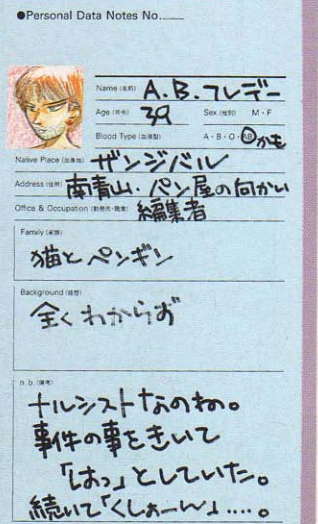
この『殺意の接吻』は、『マンハッタン・レクイエム』のアナザーストーリーっつーわけで、登場人物の顔や背景はまったく同じ。前作を知ってると笑えたりするのだ。テンポは前作よりいいんだけど、後半で頭を抱えなくちゃならないのよね。ま、それは後で説明しましょ。そーしましょ。

J.B.ハロルド 3点セット

⬅おうおうっ、いつもながらの豪華なおまけ。日常生活で使うのには多少ムリがある。

正しい手帳の使用法

光る、まわる、っていうのは冗談だけど、使い方によっては……（知ーらないっと）。

この事件のプロローグが書かれているマニュアル、用語が解説してあるインデックスブックは、ストーリーにのめり込むのにもってこいの材料だけど、肌身離さず持ち歩いてしまうこの特製捜査手帳には頭が上がらない。お手本通りに、うまく使ってくれっ。

歩きまわりのJ.B.ハロルド

捜査の方法は、マンハッタン・レクイエムとほぼ同じで、とりあえずは聞き込みの鬼にならなくてはね。会える人全員に会い、話をしていると、また新たな人物の名前が出てくるので、居場所を聞き出して会いに行く。ま、スタート間もない間は、笑いが止まんないくらいスムーズに、事が運ばれていく。この辺りで、8割近くの人が、J.B.にはまりきっていますね。実は。

物覚えのいい人でも、このゲームでの登場人物の多さと、人間関係の複雑さには閉口してしまうハズ。これはもう、捜査手帳に書き込むしかないね。わざわざ登場人物の顔写真シール付きなんだし。この作業は、地味なようで結構楽しかったりする。うひょひょ。

最初に用意されている証拠品は、サラが働いていた〝ジュエリー・クリスティ〟での同僚、ベティ・ジャンセンが持っていた破れた写真。これにはサラとある男性が写っているが、破けているため、相手が誰であるかはわからない。そしてもうひとつは、サラが友人のアニーに渡した、テッド・アドラーというギタリストの、直筆サイン入りレコード。とりあえずこの2つを持って捜査を始めよう。調査依頼者のスティーブン・ハリス（どっかで聞いたような名前だな）に会うと、偽造のクレジットカードが手に入る。もうちょっと進めば、サラのアパートにいる自称刑事のウォーレン・スペンサーから領収書を渡されるが、どうもクサいぞ。くんくん。部屋の中を調べられるようになったら、もっと増えるんだけどね。手に入れた証拠品は全員に見せまくって、反応を見たり、情報を得たりしよう。意外な人が、細かいところに気が付いたりして、あらま、びっくりだわ。

ある程度情報が出つくしたところで、行き詰まりの状態に陥ることは、誰にでもあることだ。マンハッタン・レクイエムなどでは、そういう場合の確実な突破法として〝しらみつぶし〟というのが有効でしたね。全員に全項目をぶつければ、何らかの変化が起こるというこの方法、『殺意の接吻』での有効範囲は、ストーリーの8割くらいまでなのだ。だから今回は、今まで以上に自分の頭を使わなくては、エンディングが見れないということになる。あら、困った。

スタート時点での第1の目標は、サラにいやがらせの電話をかけていたと思われる、エミリー・キャシディから、真実を聞き出すこと。なかなか強気なお姉ちゃんだけど、負けるなJ.B.！

⬆サラが男にもてるのをねたんでいたので、サラに関するコメントがキビシイ。女ってこわいなぁ。

➡ビリーの働くバーのマスター。とんでもない方言で笑わせてくれる。南部なまりなんてものじゃないっ。

毎度おなじみのグレゴリー親子

⬆全てにアクセントをおいて発音したくなる名前のジャド・グレゴリー！

⬆恐らく母親似であったろうジェーンは、気立てのいい下町の太陽だっ。

すっかり腰を痛めてしまった悲しきジャド。でも、相変わらずブレーンとして大活躍してくれる。細かいことを調べてくれたり、鋭いアドバイスをしたりするのでマメに通わなくては。いくら聞き込みばかりしていても、ジャドに会わないと、次の段階へ進めないことがしばしば。

その娘、ジェーンは、前作同様、NY図書館に勤めているけど、わざわざ休暇をとって、父の仕事を手伝っている。うーん、父の体が心配だなんて、何て優しいのっ。ジャドの娘だけあって、新情報を集めたり、コーヒーを入れたり（？）と、働き者なのだ。第2のブレーンだね。

NY図書館

⬆メガネは顔の一部です。顔の一部はメガネです。

⬆新聞に載ったにしては、各記事が短かすぎる気がしないでもないが、一語一句が大切なのだ。

ジェーンが休暇をとっちゃったので、代わりにNY図書館で協力してくれるのは、白髪のナイスミドル、チャーリー・ウィルスだ。ゲーム中に新たに事件が発生したら、ここに直行しよう。何のコメントをするわけでもないけれど、実は陰でこっそりと、事件に関連していそうな昔の記事を調べてくれているのだ。まぁ、嬉しい。お世話になるのは数回だけどね。

容疑者がハクジョー

疑わしそうな人物には〝事件の真相に迫る〟のコマンドをぶつけてみよう。始めのうちは、知らぬ存ぜぬだった人も、疑うべき要素が増えるに従って、受け答えがあやふやになってきたり、言葉につまってきたりする。そうなってきたら、これはもう何かを隠してるとみていいぞ。

各告白の内容は、次の容疑者を追いつめるのにもってこいの材料となることが多いから、きちんと頭の中にたたきこんでおこうね。前半では、聞き込みをしっかりやっていれば、それほど行き詰まることはない。それに、ほぼ目をつけた順に、容疑者が告白してくれる。どうも、J.B.の熱意にはかなわないらしい。すごいなあ。

そうそう、マンハッタン・レクイエムで犯人役だったからといって、また悪役とは限らないぞ。気持ちはよーくわかるけど、そんな先入観はとっとと捨てよう。

努力が報われて、1人、そしてまた1人と、告白する人物が現われてくる。満足感に「でへっ」と笑ってしまうね。疲れたころに希望の光が見えてくる、このテンポの良さが嬉しいじゃないのっ。J.B.は「でへっ」とは言わないけれど。

第1の告白　エミリー・キャシディ

⬅テッドをサラにとられるのがくやしいので、嫌がらせの電話をしてた……いわゆるジェラシーってやつね。でもそれを頼んだのは、テッドの母親だって!?

第2の告白　ウォーレン・スペンサー

⬅ＮＹ市警の人間というのは、大ウソ。J.B.を迷わせるために、安い日当にもめげず、刑事のフリをしていたのだ。雇い主の名前も白状してほしいんだけどね。

第3の告白　ラリー・ジョーンズ

⬅マイケルにサラの話をしたところ、サラを主人公にした小説を書くために協力させられた。でもこの件に関しては、一切ジェニファーに口止めされている。

第4の告白　ジェニファー・ウォーカー

⬅実はマイケルの妹ではなく、妻であったのだ。マイケルは本を出す金を欲しがっていたが、セントラルパークで人と会うと言って出たきり帰らぬ人となった。

第5の告白　アイリス・アドラー

⬅自分の息子を溺愛し、サラとの仲を引き裂いた。証拠品の1つ、破れた写真は彼女が探偵に撮らせたもの。こんな母親がいたら、ほんとに大変だわさ。

第6の告白　テッド・アドラー

⬅サラを本気で愛していたが、周囲の妨害にまどわされ、サラに別れを告げてしまう。真実を知ったときには、もうサラは生きていなかった。ひっ、悲劇だっ。

事件も続発するわけやね

マイケル・ウォーカー

何を聞いても気どってばかりいたマイケル・ウォーカー。サラをモデルにした小説を出版するために、まとまった金を必要としていた。

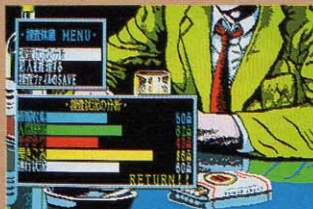
ある日、セントラルパークで人と待ち合わせをしていたが、翌朝死体となって発見された。死因は射殺。

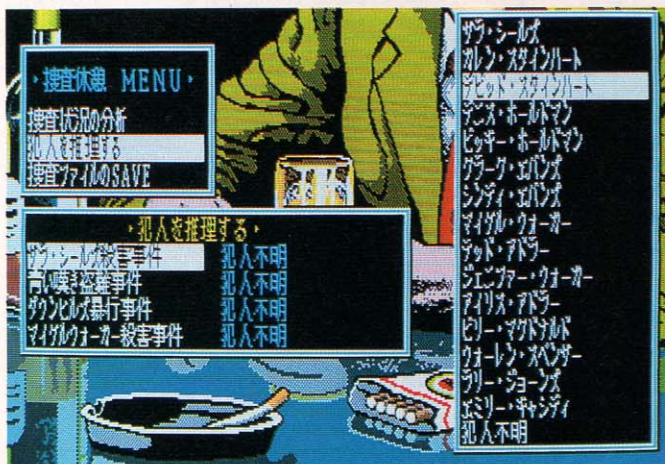
ビリー・マクドナルド

マイケルに続いて、またもや重要参考人のビリー・マクドナルドが殺されてしまった。リンカーンセンターの前で、突然スピードをあげた車が、彼めがけて走ってきた。もちろん即死で、車はそのまま逃走。彼がLSDを服用していたことも分かった。

家捜しの鬼となれ

ウォーレン・スペンサーが姿を消して、やっとサラの部屋の中を捜査できるようになった。誰もいないことだし、床にはいつくばって隅々まで調べよう。この後でも、家捜しの機会は出てくるが、どこでもいくつかの証拠品が見つかるはずだ。

バー・ブレスは 心のオアシスよ〜〜

何十人もの人に会って同じことを聞いて……身も心もクタクタのヨレヨレのヨサホイのホイ。これはもう、バー・ブレスで捜査がどのくらい進んでいるか見て、景気をつけよう。かえって落ちこんじゃったりして、あら、それは努力不足だわね。

“犯人を推理する”のがミソォーッ!!

⬆これに気付かなきゃ、エンディングはやってこないのよん。いやはや、恐れいった。

後半もいよいよ大詰めに入るころ、突然ゲームが進まなくなってしまう。誰に何を何万回聞こうが、いくらジャドを拝もうが、何の変化も見られない。この辺りで、怒りの鉄拳をポケットに忍ばせてる人もかなりいるでしょう。

これは、みんなが見落としやすいコマンドを見事に見落としているからなのだ。ほら、バー・ブレスに進行状況を見に行ったときに、こっそりと、〝犯人を推理する〟というコマンド、あったでしょっ。これっ、これなのっ。この〝その他大勢〟みたいな顔してるコマンドをないがしろにしていたために、ゲームが進まなくなってしまったというワケなのだ。

今までの聞き込みで得た数多くの証言や証拠品に関する情報。これらを自分の頭の中で消化している人ならば、どの事件の犯人は誰であるか、ある程度の見当はついているだろう。その名前を入力することによって、相手の反応や、きっとJ.B.の態度までも、ビミョーに変わってくるのだ。

前半、とてもテンポよく事が運んだ分、最後はじっくりと、しかし決して飽きることなくストーリーは展開していく。自分で犯人を推理して事件を解決するだなんて、まるっきりJ.B.になった気分。明日からはラッキーストライクを吸うことにしよう。あ、未成年の人はダメだよん。正義のJ.B.ハロルドが、法律に違反するようなことを許すわけがない。うん。

まだまだあやしい人々

シンディ・エバンス

⬆マイケルに夢中になっているが、当のマイケルはシンディのお金が目当て。

クラーク・エバンス

⬆娘のことで、マイケルと争っているところを目撃されているぞっ。

デビッド・スタインハート

⬆初めて会ったその日から、疑ってしまいたくなるこの悪人ヅラ……ニオうぞ！

カレン・スタインハート

⬆サラの姉だけあって美人だね。でもそんなことに騙されるJ.B.ではないのだ。

デニス・ホールドマン

⬆温和な顔とは裏腹に、どうも気になる彼の行動。突然姿を消してしまうしね。

ビッキー・ホールドマン

⬆ひたむきに何かを隠している様子がよく分かる。でも動揺は隠しきれないぞ。

中世ペルシアを舞台に激しい戦いが始まった

アクションとRPGが同時に楽しめるゲームが、この『エグザイル』。ストーリーは、中世ペルシアから始まって、現代にまでいたる壮大なものだ。発売はまだなんだけど、ここではひと足先に、ステージ1を中心に紹介していこう。

■日本テレネット　MSX2　8,800円　(2DD)

まず初めは、情報を集めに行こう

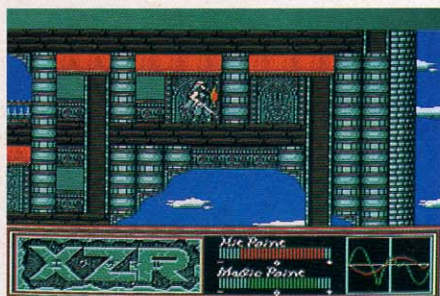
ステージ1

アルクート村

さあて、『エグザイル』の始まり始まり。まず、プレイする前に、その当時の時代背景や、おおまかなストーリーを簡単にお話ししよう。これらを頭にいれておくのと、そうでないのとでは、のめり込み方がゼーンゼン違ってくるから、耳の穴をよーくかっぽじって聞くようにしてくれ。

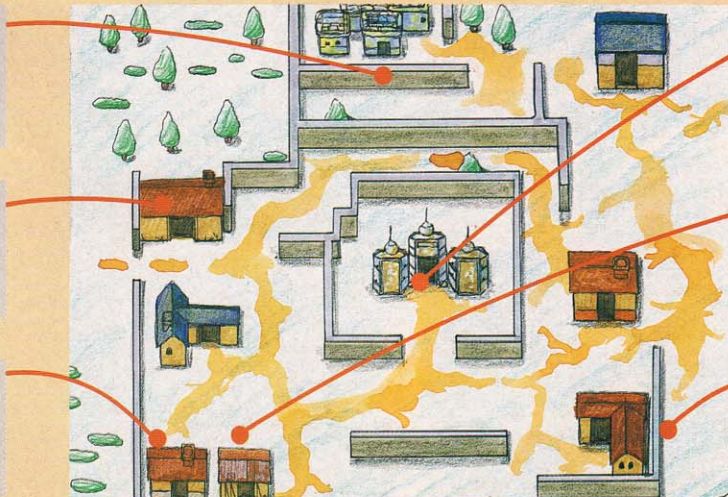
このゲームの舞台になるのは、人類の文明の発祥地のひとつ、オリエント。そこでは古来、肥えた土地を求めて、数々の帝国が生まれ、また滅びていった。

やがて、そこにイスラム教が生まれ、着々と勢力を拡大していったんだ。だけど、大きくなりすぎたおかげというか何というか、正統のスンニ派、異端のシーア派の2つに仲間割れしちゃったわけだ。仲がいいほど喧嘩するっていうもんね、アレッ、あんまり関係ないか。で、やっぱりこの2つのグループは仲が悪かった。主人公サドラーが属するのは、異端派のほうのアサシンというテロリスト軍団だ。よーするに殺し屋さんね。アサシンの活動範囲はグローバルなもので、さまざまな地域へ出張していった。あるとき、サドラーは、行方不明になった4人の仲間の救出とセルジュク朝打倒のためバグダッドへ旅立った。そこから物語が始まって、ゲーム後半部分では、20世紀にまで舞台が移ってくるのだ。

それじゃ、ステージ1をみていこう。最初に立ち寄るのはこのアルクート村だ。全部のお店にいってみて。さまざまな情報を得ることができるよ。どれも、ストーリー展開のとっかかりとなるものなので、重要なのだ。サドラーの仲間がお店屋さんにいるので、そこで大事な情報を得られることも忘れないでちょーだい。

↑アクションとRPG、1粒で2度おいしいゲームだ。

●邪教院
ここでは有効な情報を得られるだろう。アラーの教えを厳格に守ろうとする、イスラム教異端派のよりどころだ。

●酒場
いろんな人々が集う場所。それが酒場である。ここでも、情報を手に入れることができる。情報料はちゃんと払おう。

●薬屋
白衣の良く似合うカワイイ女の子がいる。ここでは、薬にまつわる情報が手に入るから、チェックしておく必要がある。

●モスク
イスラム教正統派の寺院。同じイスラム教なのに、どうしてこんなに対立しなきゃいけないのかしら。わからないな。

●武器屋
武器をそろえて、アクションシーンに備えよう。自分が何を持っているのかも、確認しておいたほうがいいかもね。

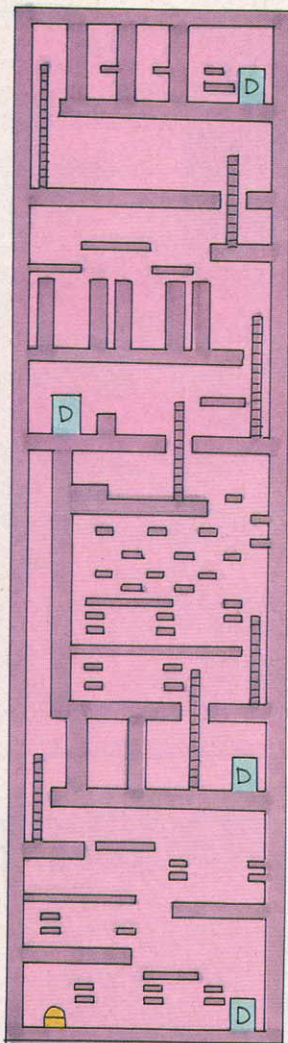
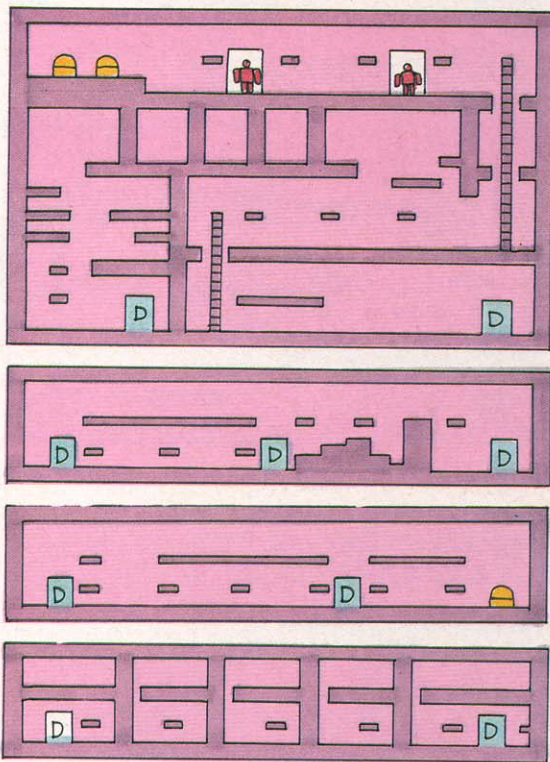
●楽器屋
ここに来ると、思わぬ情報が得られるかもしれないよ。おまけに仲間に会うことだって……。とにかく要チェックだ。

牢獄ジャヤ

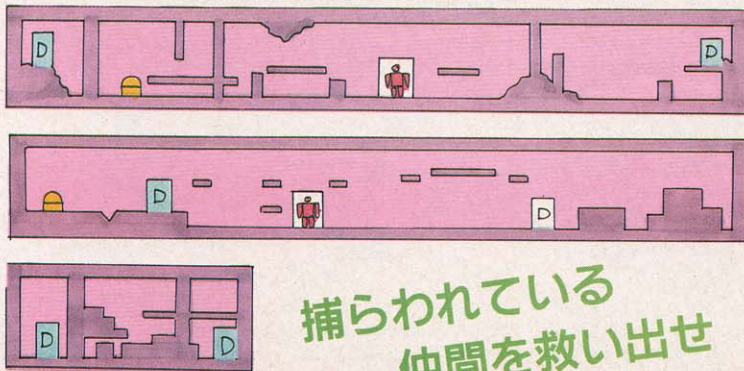
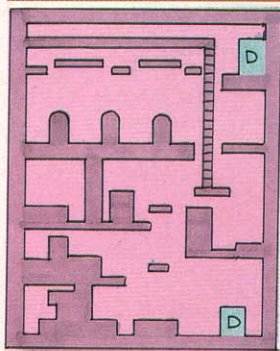
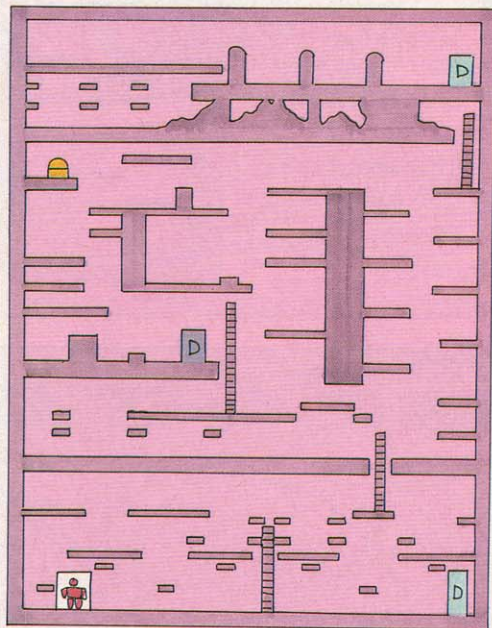
この牢獄ジャヤは、門番がきびしく見張っていて、入り込むことが難しいのだ。でも、心配なさるな、ちゃんと裏の入り口があるんだよ。どうやったらそこが見つかるかは秘密にしておくから、自分で見つけ出してね。

やっとのことで入ったと思ったら、そこには敵がウヨウヨ。そう、ここはアクションシーンの世界なのだ。

あわてることなくバシッバシッ！　と戦って相手をブチのめしてやれ。おっと、忘れちゃいけないのが、捕らえられている人から情報を得ることだ。つかまってカワイソーネなんていう世間話をするんじゃないぞ。それにここは、牢獄ジャブとつながっているという噂があるから、それも確かめておいてほしいな。

アレー、道に迷っちゃった

牢獄ジャブ

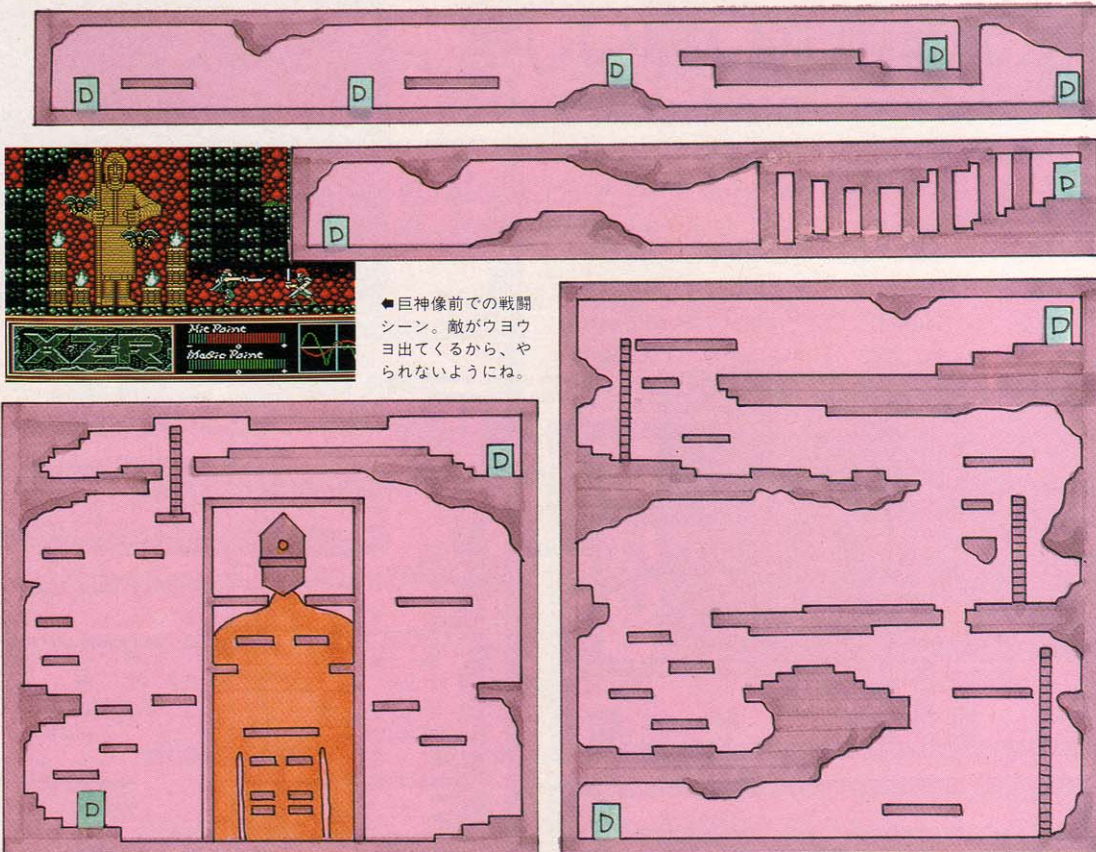
牢獄ジャブへは、直接行ってもムダ足になるだけだ。ジャヤと同じように門番がいて、入り込めないようになっている。それじゃ、いったいどうすればいいのよ、と途方に暮れたときは、食事でもしながらゆっくり考えましょう。メニューは当然〝ジャヤカレー〟(おいおい、ジャワカレーでしょ)。食後には〝粗挽きネルドリップコーヒージャブ〟(そりゃジャイブだって)。話をもとに戻すと、さっき行ったジャヤからつながる道を利用するしかない。どこをどう通ればいけるのか、どこのドアがどこにつながっているかは、自分でチェックしておいてほしいな。道に迷わないためにもね。

やっとそのルートを見つけたとしても、そこにはカギがかかっているんだ。それを開けるためには、カギを持っていないとダメ、ということ。そのカギをどうやって手に入れるのかは、キミしだいだね。

捕らわれている仲間を救い出せ

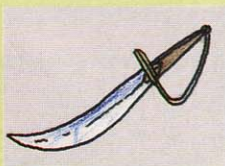
この牢獄ジャブには、アサシンのメンバー、ルーミーが捕らわれている。彼女を助け出さなければステージ1をクリアーできないので、彼女の居場所を見つけだそう。でも、そこへ行くためにはボスキャラを倒して、地下牢のカギを手に入れなければならないのだ。ウーン、なかなか苦労するかも知れないけど、ガンバッテおくれ。

地下道　迷わずイッキにつき進むんだ

謎の巨神像がドドドーンとそびえたつ地下道。ここは、バグダッドを流れる川の両岸をつなぐ通路になっているんだ。ということは、よーするに〝青函トンネル〟の、バグダッド版みたいなものだったわけなのか。よく見れば、なんだか水が漏れてるみたいだし。こんなところで、うす気味悪いよなー、なんてボーッとよそ見していたらダメだよ。アクションシーンだから、敵がウジャウジャ出てくるんだ。油断せずにビシバシと戦ってやっつけてくれ。

ところで、ここも例によってマップが広く、いたるところにドアがあるんだよね。どのドアを通ってやってきたかを覚えてないと、困るぞ。道すじを考えながら十分注意してプレイしてほしいぞ。

⬅巨神像前での戦闘シーン。敵がウヨウヨ出てくるから、やられないようにね。

XZR アイテム　アイテムの公開だよ〜

黄金のワシの羽
アサシンの者であるということの証明。見る人が見れば、一発で正体がわかってしまう。

鉄の剣
攻撃力がアップする。いい武器をそろえて、少しでも安心したいのは、人の心の常だ。

ガゼルの剣
とっても値段が高くて、なかなか買うことができないのだ。それだけ強力ってことだ。

鉄の盾
こいつは防御力をアップしてくれる。やはり安全性に気をつかって、いい防具を選ぼう。

木綿のターバン
見ての通りのターバンだ。初めから持っているターバンより、防御力が高くなるんだ。

木綿のイヒラム
イヒラムとはイスラムの衣のこと。防御力が高くなるので、ぜひ持っておきたい1枚だ。

木のゼブハ
ゼブハとはイスラムの数珠のこと。イスラム教の信者サンなら、持ってましょうね。

ヤンケル
ＨＰ回復剤だ。そんなに強力なものではないが、初めのうちはこれで十分回復するよ。

ロリナミンA
ヤンケルよりも強力なＨＰ回復剤。さあ、これを飲んで、元気ハツラツになりましょう。

聖水
そんじょそこいらの水とは違うんだぞ。毒消しだ。ステージ1では、まず使わないだろう。

バグダッド
情報をいっぱい手に入れよう

町の中央にデン！　と宮殿がそびえたっているバグダッド。昔から、東西文化の接点として重要な都として発展してきた。それにしてもアルクート村よりずいぶん広いのね。
さすがに大きな町だけあって、お店屋さんがたくさんあるんだ。せっかく花の都に来たんだし、いろんなお店を訪ねてみたら。ついでに宮殿の中にも入ってみたい！　と思ってもこれはダメ。門が閉じていて行けないのだ。あと、忘れないでほしいのが、町のはずれにあるお墓を訪ねてみること。ここで何か得るものがあるかもよ。

●お墓
バグダッドの西のはずれにある、お墓。ここで何かを得ることができるかもしれないぞ。よーく注意して、見逃がさないようにしよう。

●墓地管理人
どこの国でもお墓は重要なもの。死者の霊をなぐさめ、思い出す大事な場所なんだよね。ここでは、素直に墓地管理代を払っていこう。

●川渡し屋
バグダッドの都に行くためには、川を越えていかなければならない。そこで手っとりばやいのが、この川渡し屋を利用する方法。有料だ。

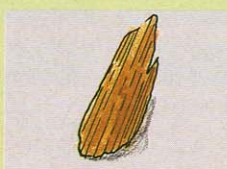
●バッタ屋
別にバッタを売っているわけじゃないよ。正規のルート以外から品物を仕入れてきて、それを普通の値段よりも安く売っている店だ。

●地下道の入り口
な、なんなんだ、これは。と驚かなくてもいいよ。単なる地下道の入り口なのだ。どこへ通じているかは、入ってからのお楽しみだ。

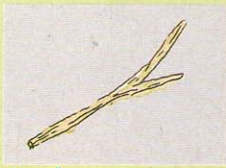
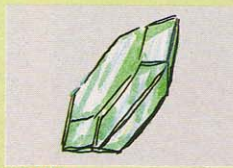
●占い師
ここの占い師の言うことが、案外と重要かもしれないぞ。この時代の占い師は、どことなく神秘的で、よく当たりそうな気がするな。

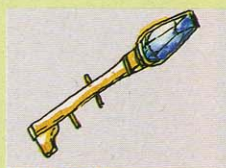
ステージ1で出てくるアイテムの一部を紹介するよ

チョコ
なぜか食べると攻撃力が高くなる。でも、食べすぎて鼻血ブー！　にならないでね。

アルコール
防御力のアップになる。でもヘベレケになるまで飲みすぎないように。節度を持とう。

ヨボ
ＨＰが最大値まで回復する強力なもの。こりゃ、すごい。〝ヨボ〟って名前もユニークだ。

マリファナ
攻撃力、防御力の両方ともアップする頼もしいドラッグだ。ちょっと危ない気もするけど。

ハシシ
マリファナを一段と強力にしたもの。これを欲しがる人は、まっとうではないと思われる。

ハーブ
疲れたノドに爽やかさを呼んでくれる。けど、爽やかだからといって、どうなるの？

天の徴
もっとも重要なアイテム。どういうときに、どう重要なのかはナゾのままにしておこう。

紹介状
ある場所で、何かを買おうとするときに必要だ。ここで見つけておかないと、困るかも。

大きなカギ
いくつかカギがあるが、どれもアクションシーンで必要。名前のとおり〝大きなカギ〟だ。

怪しげなカギ
他のカギと違ってRPGシーンで手に入れる。これもアクションシーンで必要になる。

かわいいタッチで迫るアクションチェスだ!?

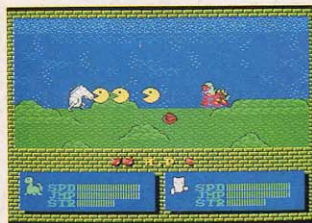
ゲームの進めかたはチェスのようだが、いざ相手との戦闘はアクションモードで決着をつけるのだ。一風変わったこのゲームを解析だ。

■ウインキーソフト　MSX2　6,800円　(2DD)

駆け引きが大切さ

『あかんべドラゴン』このタイトルからは、このゲームが一体何者なのか？　まーたく分からない。様式は〝チェス〟なんだけど、コマとコマとが重なったとき、アクションモードになる点が、チェスとは違う。よって、いくらコマの運びがウマくても、アクションの苦手な人はいつまでたってもKINGを取れないのだ。

そこでこの徹底解析！　きっとみんなはスイスイとゲームをクリアーできるぞ!?　いかに効率よく敵のKINGを倒すか！　それが攻略ポイント。ステージ数は5なんだけど（面エディットもできるんです、じつは）、とにかく行ってみよ。

⬆えー、これがエディットモードなんですよ。いろいろ楽しめたりするんですぅ。

⬆ゲーム中に敵のコマとぶつかると、このようにアクションシーンになるわけ。

どれもカワイイコマの数々です

プレイヤーが持っているコマは、BISHOP（ビショップ）、ROOK（ルーク）、PAWN（ポーン）、KNIGHT（ナイト）、QUEEN（クイーン）、KING（キング）の6種類だ。それぞれのコマにはヒットポイントやスピード、ジャンプ力に強さなどのパラメータがあり、なおかつ戦闘に適した地形があるのだ。これらをよーく頭にたたき込むべし!!

ROOK

山での戦闘が得意。それほど強くはないが、スピードやジャンプ力が比較的優れている。フットワークを使った攻防を心がけるようにしよう。

PAWN

水中ならまかせてよ！　の彼（？）は、なかなかパワフルな攻撃を見せてくれる。地上ではチト弱いけど。相手を水中に誘いこめば有利有利!!

BISHOP

平地での攻防に自信があるのだ。おまけにパワフルな攻撃も見逃せないぞ。ジャンプ力がねえー。ま、だれにでも欠点てものはあるさ。ねー。

KNIGHT

背中に翼があるのでジャンプ力がファンタスティック！　スピードもまあまあ。将棋でいうと〝桂馬〟でしょうね。よくわかんないけどさ。

QUEEN

空が飛べるのがいーねー、たまらないねー。だから、平地での戦いでは、かなり強力な戦力になるであろうコマなのだ。でも水中が苦手なの。

KING

さあ、コマのなかでは一番りりしいKINGだ。やはり強い！　とくに森ではそのパワーを見せつけるのだ。それ行けえー、行ってしまえ～!!

STAGE 1

まず大事なのが、フィールド！地形のことですよ。敵のパラメータよりも、自分のコマが得意としている地形に相手を誘い込むことが重要!! どんなにこちらのパラメータが、相手よりも優れていても、地形のおかげでやられてしまう事態も十分に考えられるからだ。

それと、ザコは弱っちいですけどね、ボスが強いのさ。STAGE1から強いんだから、ここのボスは。でも、一匹たりとも死んじゃダメですよ。死んでも次のステージからは〝復活〟しますが、パワーアップしないんだわ。パワーアップしないと、STAGE 2はちょっとつらいのです。そこ、チェックしてね。

⬆草木の緑がなかなか目にやさしい(？)STAGE1です。まずは小手調べですね。

⬆マヌケなシマウマちゃんと壮絶な戦いを繰り広げているところ。エイエイ!!

⬆この〝ちびくろサンボ〟がけっこー強いんですよ。すばしっこいんだよ、コノー。

STAGE1の敵たちだ！

BISHOP

➡おサルさんだけに、やはり森での戦いを好むようだ。かなり強いので、戦略を立てて立ち向かえ。

ROOK

➡なぜか水中での戦いを得意とする、変なシマウマさん。ヤツの足を使った攻撃には注意が必要だ。

KNIGHT

➡ちびくろサンボみたいなコイツは、すべてにおいて優れている。とくに山での戦いは避けろよ！

PAWN

➡とくにズバ抜けた特徴はないが、ジャンプ力とパワーがあるのだ。見ためはカワイイんだけどね。

QUEEN

➡空も飛べるし、ジャンプ力、スピードもある。コイツと戦うときは、空の飛べるコマで応戦しろ。

STAGE 2

ルールがのみこめたところで、STAGE2にいってみまひょ。ここでの注意点は、敵の動きですね。STAGE1にくらべてトリッキーなのよ。まどわされずに、接近戦で戦うと意外や意外、あまりダメージを受けないんですぜ。その代わりといっちゃなんですが、ボスが強いのなんのって。2匹ぐらい死ぬ覚悟で戦いに挑まなきゃ、赤ずきんちゃんを見られませんぜ（あまり関係ないが、この時のBGMがなかなかよいのだ）。あとSTAGEは3つ。ガンバっていくのだ(編集部でも謎とされているのが、Why(なぜ)？ステージクリアーのときに赤ずきんちゃんが登場するのか？)。

⬆砂漠をホウフツとさせるステージですね。そんなに戦いにくい地形じゃないし。

⬆アクションモードで勝利を収めると、やられたコマがスッと去ってゆくのだが。

⬆ホ、ホ、ホータル来るな、バカ!! おまえみたいなやつ、こうしてやるっ!!

ROOK

➡ジャンプ力と攻撃力がすこぶる高い!! 平地か水中で戦ってみると案外楽だったりして。どう？

PAWN

➡ホタルだけに、水中が好きみたい。それほど強くもないので、平地か森でやっつけてしまおう。

BISHOP

➡スピード、強さが優れている。ジャンプ力もまあまあ。コイツとは山か森で戦いたいものですね。

KNIGHT

➡これといった長所もないねー、このテントウ虫。まぁ、強いていえば、スピードがチョコッとね。

QUEEN

➡ゲゲ！ スピードが最高値だ。おまけに攻撃もキビしいし。できることなら水中で戦いましょう。

STAGE 3

うへぇ～と言いたくなるのが、STAGE3。まず、フィールドがかなり入り組んでいて、思うように接近戦ができないのだ。それにつけても敵のコマ(からかさ、のっぺらぼう、だるま、油すまし)なんかが強いのなんの。冷静に安全地帯らしき場所を見つけて対処しなくちゃ、オジャン!! それから、ここからの戦略のポイントとなるのが、自分のコマを動かすときは自分から相手に戦いを挑まない。相手から攻め込まれるまで、相手のコマの近くに配置しておく。コレ大事あるよ(ときにはこっちから攻めなきゃならないときもあるけどね)。いわゆる駆け引きってやつさ。

⬆なーんか"地獄の三丁目"というような雰囲気です。相手もオバケだし。ゾ〜〜!!

⬆ニヤけながら攻撃をしてくる。性格悪そうなヤツ! 正義は必ず勝つのだ!?

⬆弱そうに見えるけど、強い!! やはり人は見かけによりませんねー、まったく。

STAGE3の敵たちだ!

ROOK

➡お地蔵さんのようでもあり、油すましのようでもある。攻撃力が最高なので、慎重にプレイせよ。

PAWN

➡こいつ、ポーンのくせに、ヒットポイントは多いし、ジャンプ力もある。油断できない相手なのだ。

BISHOP

➡のっぺらぼうのクセに、しつこく攻撃をしてくるのだ。スピード、ジャンプともに優れているぞ。

KNIGHT

➡愛嬌のあるダルマさんだけど、攻撃力とジャンプ力がとてもあるので、あなどるなよ。以上!

QUEEN

➡スピードとジャンプ力が最高だ。見ためはそんなに強そうじゃないんだけどね、このカラカサ。

STAGE 4

ザコがみんなボスじゃないかと思うくらい兵揃い(つわもの)だぜ。ひ～っ。でも、相手の後ろに行き、接近戦にもちこめば楽勝だ。が、それでも強くて手こずるのは"カエル"!! ボスよりも強いんじゃないの～!?

攻略はここまでだが、ホントはもう1ステージある。相手もかなり強いけど、アクションモードの地面が溶岩地帯!! ズブズブッとつかっていると、ダメージを受けてしまう。うぎゃ!! そーいえば、右横にアイテムが陳列されているが、これは1匹のキャラクターを一時的に強くする品々なんですよ。けど、1回戦のみしか使えないので、あんまりアテにはならんのだ。

⬆うって変わって、涼しそうな地形だ。というより寒そうといったほうが適切?

⬆おいしそうな魚! 焼いて大根おろしなんかつけて……、おっと失礼しました。

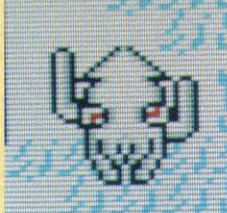
⬆ボクサーのカエルはロケットパンチを発射してくるのだ! ひー、助けてぇ!

STAGE4の敵たちだ!

BISHOP

➡うぎゃー、スピードと攻撃力がマキシマムなカンジなのだ。こいつには空からの攻撃しかないね。

ROOK

➡水中が得意なイカさんです(あたりまえだね)。スピード、ジャンプ力、攻撃力とも中の上ですよ。

KNIGHT

➡キャー、かわいいっ! なんていっていられないのがコイツ!! とにかく強い。気迫でぶち当たれ。

PAWN

➡タコなのに、なぜか森を好む。なんだかよくわかんないや。おいおい、本当に倒せるのかなあ?

QUEEN

➡こいつはなにを隠そう、空を飛ぶのです、魚のクセにさ。かなりの苦戦を強いられそうですよ。

STAGE4までのKINGを紹介

STAGE1

STAGE1のボスですよ、私の第一印象は、「うげっ気持ちワリイ」。ザコキャラはカワイイのに、なんでボスはスプラッタみたいなヤツばかりなんだろ？　そーいえばホラームービーが流行(はや)りましたよね。どーも私はああいうのは苦手でね。グチョベチョとか、血がブバーッとか、ありゃ、話がそれてるわ。

ボスに対する攻略は別にありません。いーかげんだが、ホントなんだもよん。強いていえば、STR(攻撃力)とHP(体力)を上げておくくらいかな。あとは、ひたすらよけつつ連射！　連射!!　連射!!!　安全地帯を探したんだけど……、な、ない、まったくないのだ。残念無念。でもね、各ステージのボスの行動パターンはよく似ているので、１度勝てばあとは楽勝!?

⬆➡ボスにしては、美しい顔立ちだと思いませんか？　お肌の新陳代謝とかに気をつかっていそうですね。関係ないですけど。

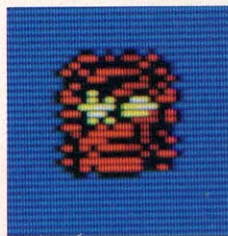
STAGE2

出たなっ〝きくらげヤロウ〟!!　STAGE2のボスの頭って、きくらげのようでしょ。これまた、グチョグチョのスプラッタどたま。で、いきなり話はすっとぶが、前記したように、なぜ〝赤ずきんちゃん〟なのか？　これについては、編集部で会議まで開いてしまったという逸話まであるんですよ。結論は、かなり枝分かれしたので、これ！　というものがなかったんですが、言えることは１つ!!「メーカーのドッター(ドット絵を描く人)しか知らないと」。そりゃそうなんですが、一体あの編集会議は何だったんでしょ。ここで、ちと文句たらたら書きますが、ステージクリアーごとのグラフィックをもっと多くすればよかったのにと……。ま、いーや。音楽がほのぼのだから。

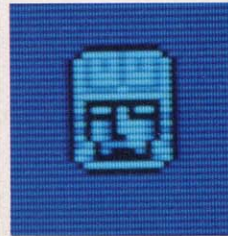
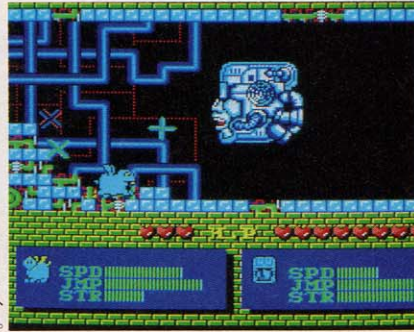
⬆➡うーん、きくらげ頭！　なんて笑ってはいられないのだ。よーく敵の弾を見てパターンをつかみ、間合いを計って攻撃だ。

STAGE3

STAGE3の大ボケ。じゃなかった、大ボスです。なーんかこう目がぐちょげちょしてて、まーるで〝ゴーゴン〟のようでしょ。コイツを見なきゃゲームができないが、できることなら「見たくないっ」てほどにキモチわりー。ボスはボスなので当然、アルゴリズムを知ってしまえばラクちんでひょ、それまでは何度も挑戦してみるのだ。

そーいや、このゲームの音楽ってなんかイイよね。アクションステージの音楽もいいけど、ステージクリアーのときとか、コマを動かすときのがね。なんていうのかなぁ、文章じゃちょっと書きにくいけど、「ほにゃラカにゅワン」。てな感じでさ(わかるかっ!!)。思わず目をつぶっている(寝ているのではない)自分に気付く今日この頃。

⬆➡時代劇の〝越後屋〟のようなボスですが、目玉がブシュブシュッと飛び出すっ!!　ぅおえ〜さっさとやっつけちゃえ。

STAGE4

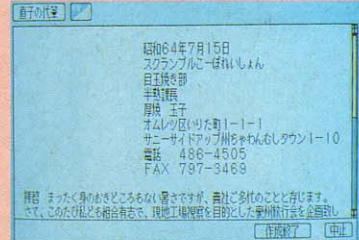
STAGE4!!　やってきました。最終ステージ(の一歩手前だけど)に突入だぁ。いやぁ(いなせな先輩を気取っている)ここにくるまでには何度泣かされたことか。このボスは今までのヤツらと違っていて、ギトギトのメカニック野郎!!　チミの最強ウェポン〝ハイパーメガトンスーパースペシャルヘビーグレイトアタック〟をヤツにおみまいするのだ(大ウソ。そんな攻撃方法なぞない)。ま、これは冗談ですよ。ヤツも同じくこれまでのやつらと同じように料理すればいいんですぜ、アニキ〜。そして、STAGE5のボスなんですけどね、ちとつらいかもしれないが、なーにたいしたことはない(ホントはたいしたことがあるのだけれども……)。今までの経験がある。ガンバッテー!!

⬆➡うって変わってメカニックなボスですね。よかったね、気持ち悪くなくて。フィー。でも、攻撃はキビシーぞ。健闘を祈る。

私、コンタクトレンズにしたの！

直子の代筆

HALNOTEのアプリケーションソフトの登場！画面の中で、直子が親切に導いてくれます。ビジネス用と個人用、それぞれに追求しちゃいましょう。

■HAL研究所
MSX2
8,800円(2DD)

手紙の器量は書式しだいよ

⬆手紙に入れたい内容にすべてに◎をいれる。玉子の場合すべての項目に◎を入れました。

⬆前書きにマークを入れると、ほらごらんの通り、仕事っぽい書式になって風格がつく！

カルピス、蚊、直子

夏休みだ、お世話になった先生たちに久々に手紙でも書くか……なんて思いつき、便箋とペンを用意した。脇には冷たいカルピスと扇風機。あっ、蚊がとんでる！パシッ！　……死んだ。

さて、書き出しはどうしよう。「お暑い日が続きますが、いかがおすごしでしょうか」。あれ？〝暑い日〟に〝お〟をつけたら、おかしいのかな……。

出だしで悩みだしてるうちに、さっきの蚊にさされたトコロがかゆくなってきて、あれー、ムヒは買ってなかったんだっけー。そんなこんなのうちに、カルピスのグラスは氷の汗をかき、そのしたたりが、便箋の上にぽとり……えーい！　もうめんどくさい。やめだ、やめだ、やめだーっ！

というような、手紙の犠牲者が多くなっている、といううわさを聞き、この度、直子は飛んできました。代筆という技術を身につけて……。

活字ばなれの世代といっても、何かを人にお願いするときや、目上の人へのごあいさつ、なんていうのは、やはり、電話一本では、すまされません。

しかし、いざ、手紙を書くぞ！っていっても、なかなか出てこないんだ、文章が……。

「こんにちは！　げんきい？」。なんて、軽いノリでは、この世の中、通用しないわけで、やはり、そこが、口語体と文語体の相違。

〝手紙の書き方〟なんていう本を買いあさってみても、どの文例と、どの文例をつなぎあわせたらいいか、わからなくなったりするものです。そんなとき、それぞれの状況に応じて、適切な手紙を書いてくれる直子は、美しい。

直子には本音を話そう

直子のすぐれたところは、人間界の事情を、良く把握していてくれているトコ。手紙を書く本人の気持ちに入り込んでくれて、本音を聞いてくれる。直子の前では誰もが素直になって、それぞれの質問に正直に答えればいい。

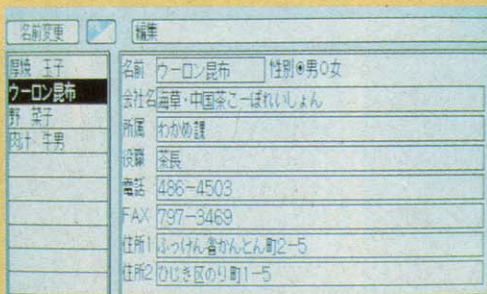
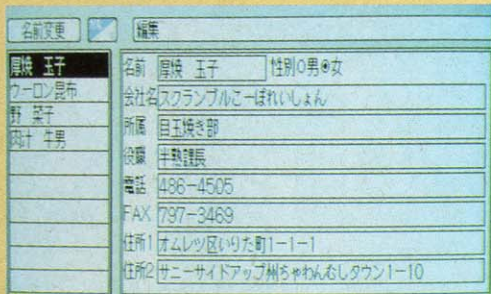
例えば、人に貸したお金を返してもらいたくて、その催促の手紙を書くとき。

「相手は、どんな人ですか。あなたの大事な友達ですか。それともお金を借りるときだけやってくる、調子のいいヤツでしょうか？」。と、なかなか、したたかな配慮をしてくれる。

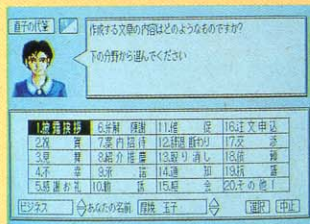
また、反対に、自分が借金をしていて、その返済に困っているときの言い訳の手紙を書くときは、「ズバリ、聞きます。あなたはそのお金を返しますか」。

ING FOR ANOTHER

手紙の差し出し人も、登録しだい

いつでも『直子の代筆』が書けるようにするために、あらかじめ差し出し人の登録をしておかなければなりません。ここさえしっかりしておけば、〝勧誘〟の手紙のときなど、「お問い合わせは厚焼玉子(486-4505)まで」など、必要に応じて、連絡先を文面に取りこんでくれます。準備がカンジン。

⬆差し出し人リストボックスには10人分の人間の名前が入るようになっています。家族でも、会社や学校でも、皆で使える。

⬆住所1と住所2は、住所が25字以上になったときに使います。今回は、厚焼玉子ちゃんとウーロン昆布君の物語。

ビジネス対個人

BUSINESS　PERSONAL

⬅見舞い、祝賀の場合でも、仕事関係で関係のある人には、それなりの書き方が用意されている。特に〝注文申込〟の項目が使える。

ごらんのようにビジネス編も個人編も、項目的にはほぼ同じ。しかし、日本語というむずかしい言語を操るとき、この微妙な差が、大きなニュアンスの違いとなって、表われるので注意。

➡遊ぶのには、もっぱら個人編。人間臭さがぷんぷんしている。それぞれの項目をチェックしているだけで、いくつかの小説が作れそうだ。

B:ビジネス　編集　検索　形式

8:炎熱地をやくとはまさにこの事、貴社の皆様方にはお変わりございませんでしょうか。
8:暑さが厳しゅうございますが、貴社ますますご健勝のことと存じ、お喜び申し上げます。
8:暑い日が続いておりますが、いかがお過ごしでしょうか。
8:残暑厳しいおりから、皆様ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。毎度の事とはいえご無礼ばかりして相済みません。
8:立秋の候を迎え、貴社ますますご多忙のことお喜び申し上げます。
8:立秋とは名ばかり、暑さがつづく毎日ですが、皆様ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。
8:季節では夏の終わりと申しながらまだまだ暑い日がつづきますが、貴社ますますご健勝のほどお喜び申し上げます。
9:初秋の候、ますますご健勝のほどお喜び申し上げます。
9:さわやかな季節となりましたが、貴社いよいよご多忙のほどお喜び申し上げます。いつも一方ならぬお力添えにあずかり、誠にありがとうございます。
9:秋冷の候、皆様ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。
9:時下ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

⬆ひと月につき、約10個の時候のあいさつが用意されている。直子が、その季節にあわせて選択してくれるので、中から選ぶ。8月分を大型ウインドーに表示させた。

B:個人　編集　検索　形式

8:暑さが厳しゅうございますが、皆様にはますますご健勝のことと存じ、お喜び申し上げます。
8:暑い日が続いておりますが、いかがお過ごしでしょうか。
8:まだまだ暑いこの頃ですが、ますますご健勝のほどお喜び申し上げます。いつも一方ならぬお力添えにあずかり、誠にありがとうございます。
8:立秋の候を迎え、皆様にはますますご多忙のことお喜び申し上げます。
8:立秋とは名ばかり、暑さがつづく毎日ですが、皆様ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。
8:暦の上ではすでに秋ですが、猛暑厳しい今日この頃、皆様にはいつもながらお変わりなく何よりに存じます。
8:季節では夏の終わりと申しながらまだまだ暑い日がつづきますが、ますますご健勝のほどお喜び申し上げます。
9:初秋の候、ますますご健勝のほどお喜び申し上げます。
9:さわやかな季節となりましたが、いよいよご多忙のほどお喜び申し上げます。いつも一方ならぬお力添えにあずかり、誠にありがとうございます。
9:秋冷の候、皆様ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

⬆上の〝分野名〟も、こちらの〝時候文〟も、自分の思う通りに修正や編集ができます。また、ユーザー独自のオリジナル基本文書も作って登録しておくことも可能。

と、鋭く聞かれるので、

「失礼な！　返すにきまってる」。

って答えてもいいし、

「踏み倒す」。

って答えてもいい。あとは、直子が、当たらず障らずのうまい表現でまとめてくれるわけ。

うん、いい女は仕事ができる。

文面が画面に現われるまで、数秒待たされるが、文句を言ってはいけません。

「ちょっと、待ってね。そんなにあせらないで！」。

って怒られます。

旅行会社の営業マンをしちゃってる人などは、〝旅行の勧誘〟なんていう項目を活用するといいのではないでしょうか。仕事に使うときは、気持ちが伝わるように、直子の作った文章を手書きにした上で、ダイレクトメールにするといいかもね。その分、気持ちが伝わります。営業成績をあげてくださいませー。

エイズで入院した人へお見舞い

⬅厚焼玉子はビジネスウーマン。仕事で御世話になっている方が、入院してしまった。

⬅用意されている病気の例も非常に現代の流れをつかんでいて、赤痢とかチフスはない。

⬆直子がいくら仕事ができる秘書だとしても、アメリカには連れていけない。

直子の代筆

拝啓　暑さが厳しゅうございますが、皆様にはますますご健勝のことと存じ、お喜び申し上げます。
承りますれば、貴方様がエイズで入院の由、以前よりは心配しておりましたが、驚いております。その後のご容態は如何でございましょうか。お見舞い申し上げます。
エイズは「疲れること」が最も禁物です。どうかくれぐれもご養生専一に、のんびりと過ごし、またどんな病気でも入院となると焦ってしまうものですから、お気をのどかに持たれて休暇のつもりで療養して下さい。聞きますところ、「病は気から」というのは医学的にも事実であり、実際にリラックスをすると免疫は高まり、血圧なども下がるとのことです。くれぐれも精神的に楽な気持ちになって頂きたいと存じます。
いずれ一度お見舞いにお伺いしようと思っていますが、枕辺をお騒がせするのもいかがなものかと存じ、今しばらく日数を経てからお見舞いに参上したいと存じます。時節柄十分ご養生なされ、一日も早くご全快のうえ、以前にもまして存分にご活躍なされま

作成終了　中止

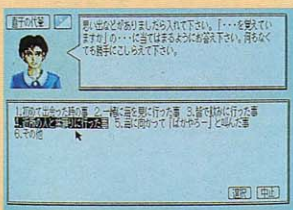
⬅「見舞いに行く予定はありますか」と直子が聞いてきたので、「ない」と答えると、こんな文面ができた。

いいかげんに打ち込んでいると、ちぐはぐな文面ができるのも当然。一瞬〝ふく笑い〟をやっているような気になった。

愛は千変万化よ………直子

デート擬似体験も可能？

ビジネス編のオフィスラブの項目もなかなかいけるのですが、こちら、個人編の〝デートの誘い〟。プログラムを作った人を想像しながら、読んでください。

⬆この、名前のかたより！　ゴクミを無理して最後にいれた。男の見栄です。

⬆貧弱な思いでしかないので、ここは〝その他〟の項目にそれぞれ書くこと

⬆この他、「今度のデートは何回目ですか？」とか、直子は好奇心旺盛だ。

拝啓　ひばりさん、お元気ですか。
からりと晴れた青い空、わきたつ白い雲、君に会いたい気持ちがこみ上げて来ます。今君はどうしているのでしょうか。8月の空がまばゆく感じられます。あの日、近所の人と金掘りに行った事を覚えていますか。

愛それはせつなく、恋それははかなく、夢それは幻。

君の事を思うとそこはかとなく胸にこみ上げてくるものがあります。青春は短くて・・・

袖ふれあうも多少の縁、又これからも何かと親しくしていただきたく、一度ゆっくりとお話しでもできたら、と思います。もし宜しければ今度の日曜日お会いできませんか。はとバスの東京巡りに行きましょう。

作成終了　中止

⬅口にすると、浮いてしまうようなセリフでも文面にすると、なかなか説得力が……ないか。笑わせるつもりで、冗談半分に渡すのも手かも。

直子は時々カマトト

すぐれ者の直子も時々、泣きごとを言ったりすることもあります。

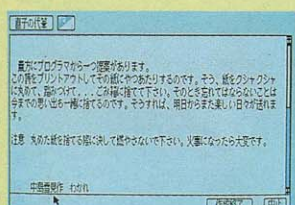
例えば〝デートの誘いを断わる〟という場合、

「このような手紙を書かなくてはいけないのは辛いです。直子はとらばーゆしたいわ」。なんて、つぶやかれてしまう。そんなときは、機械のくせに、生意気なことを言うでない、って言ってやらなきゃいけない。そうすると、「断わる理由に、女房がお産したから、なんていうのはどう？」なんて、いきなり大胆になってくれます。いつでもこちらの意志は明確に！

さて、こんな風に、内容がよりプライベートになってくると、直子もガゼンはりきりだします。『直子の代筆』のカキョウが訪れるのは、事態が愛におよんでから、と言っても過言ではないわけです。そのパターンも様々に用意されていて、すべてのケースを体験してみるベキ！

直子に自分の恋の進行状況を話しているうちに、妙に勇気がわいてきたりするケースも十分ありえそう。

⬆個人編の〝慰め〟の項目には様々な慰めが……。ナルシストになってみる。

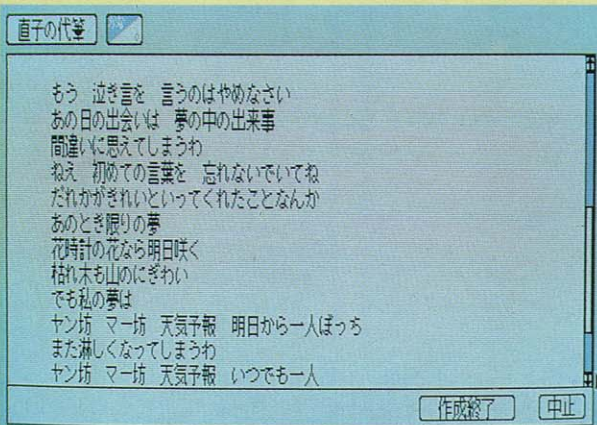
⬆どれを選んでも美しくまとまりそう。自分の世界にはいりこめるって素敵？

⬆読めるかな？　プログラマーからの提案。中島雪見さんがでてくるのだ。

時には自分あての手紙

失恋のときってどうにもこうにも、いたたまれなくなるものです。日記に書くのも暗いし、友達に泣きつくのも恥ずかしいし。そんなとき、無心になってキーボードをたたくと、救われるかもしれない。

直子の代筆

もう　泣き言を　言うのはやめなさい
あの日の出会いは　夢の中の出来事
間違いに思えてしまうわ
ねえ　初めての言葉を　忘れないでいてね
だれかがきれいといってくれたことなんか
あのとき限りの夢
花時計の花なら明日咲く
枯れ木も山のにぎわい
でも私の夢は
ヤン坊　マー坊　天気予報　明日から一人ぼっち
また淋しくなってしまうわ
ヤン坊　マー坊　天気予報　いつでも一人

作成終了　中止

⬅これをからかい半分に友達にやられたりすると、〝ふざけるなあ！〟ってことになるけど、画面と2人きりで向き合ってると、落ち込むのがばからしくなる。

実践！　デート編！

最後に。

「いくら、こういう便利な機械がでても、僕は僕なんだから、ラブレターくらい自分で書きますよ。下手は下手なりに、思いがつうじるんだから」。

と、フンガイしているキミに直子の別の活用方法を伝授しておきましょう。

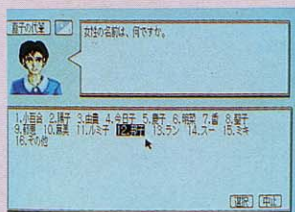
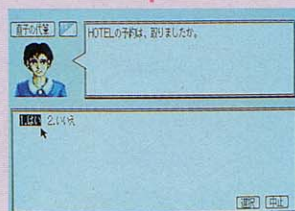
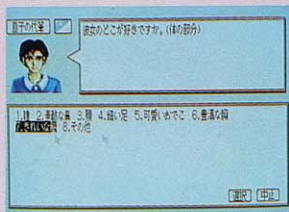
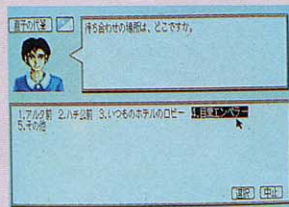
実際に、彼女に思いを打ち明けて、デートの日がきまったとします。しかし、どこで待ち合わせをするのかとか、一体、彼女とどこへ行くのかなど、問題は山ヅミなわけです。

そんなとき、直子の示してくれる例は、なかなか具体的。

例えば、〝あこがれの彼女をデートに誘う〟編では、デートの行き先として、

●赤坂の料亭
●青山のスナック

妻子ある男性から部下の女性へ

今さらのごとく不倫がテーマ。何と、ビジネス編に入ってます。〝その他〟の項目を選ぶと、オフィスラブが2種類入っていて、妻子ある男性から部下の女性へのパターンと、女性から、あこがれの上司へのパターンがあります。体験したことのない人も、もし自分がそういう立場になったら……と真剣に取り組みましょう。

☗「山田邦子のことね」って言ったら「向田邦子かもよ」って言ったアイツ。

☗ここから、相手を〝麻美〟さんに変更します。夢は大きい方がいい。

☗今晩のデートに誘うため、今ごろ手紙を書いている人もかなりせっかち。

☗じゃあ、何で、そんなトコで待ち合わすの？

☗そ、そんな……。

☗いきなり……。

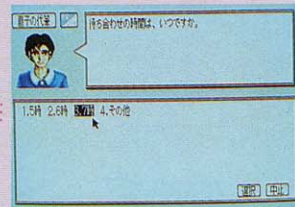
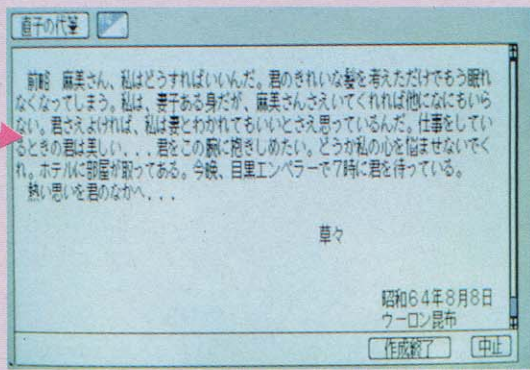
☗「予約って必要なの？」、「きっと、そこは待ち合わせだけなんだろ。」

直子の代筆

前略　麻美さん、私はどうすればいいんだ。君のきれいな髪を考えただけでもう眠れなくなってしまう。私は、妻子ある身だが、麻美さんさえいてくれれば他になにもいらない。君さえよければ、私は妻とわかれてもいいとさえ思っているんだ。仕事をしているときの君は美しい．．．君をこの腕に抱きしめたい。どうか私の心を悩ませないでくれ。ホテルに部屋が取ってある。今晩、目黒エンペラーで7時に君を待っている。
熱い思いを君のなかへ．．．

草々

昭和64年8月8日
ウーロン昆布

作成終了　中止

☗ラブレターに〝かしこ〟とか〝草々〟っていうのは、気がきいてるかも。ウーロン昆布君は、麻美ちゃんと、めでたくデートに成功。

ゼイゼイゼイ

●六本木のディスコ
●映画
●ドライブ
●プロ野球観戦
●大相撲観戦
●盆踊り
●花火を見に
●上野へトントンを見に

など、結構参考になる(？)ネタもそろってる。また、

●その他

という項目を選ぶと、自分の好きなアイデアをワープロで打ち込めるようになっているので、ここに私も、女性としての立場で、誘ってもらいたいデート先を記しておきます。ちなみに、社会人4年目の女ですが、高校生のころの気分も思い出して……。

●横浜の中華街
●月島のもんじゃ焼き
●新宿のオールナイト映画
●夜のファミリーレストランでドリアを食べる
●神戸の夜景を見に連れてって！

だんだん、私利私欲がでてきそうなので、ここらへんでやめときましょう。

あっ、それから、おまけとでもいいましょうか、個人編には〝詩の創作〟も入っていて、

●青い海
●青い空
●緑の草原
●静かな森
●美しい女性

の5項目の中から好きなテーマを選べます。ただし、自分の性格をしっかり打ち込まないと、詩はできないので、そこんとこヨロシク。

明かるいか、暗いか、変な性格かを正直に言うこと！

番外編

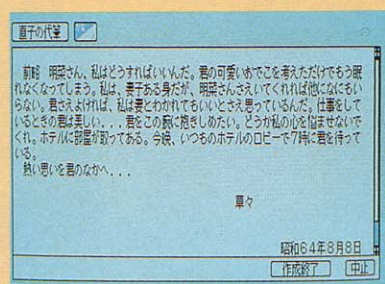
直子の矛盾を公表しようと、筆者はオフィスラブについて鋭く迫ってみた。2人がそういう関係になっていないとき、男がホテルの予約をしていたらどうなるか。また、深い関係の2人が健康的に渋谷のハチ公前で待ち合わせたらどうなるか。捜査は失敗に終わった。

直子の代筆

前略　明菜さん、私はどうすればいいんだ。君の可愛いおでこを考えただけでもう眠れなくなってしまう。私は、妻子ある身だが、明菜さんさえいてくれれば他になにもいらない。君さえよければ、私は妻とわかれてもいいとさえ思っているんだ。仕事をしているときの君は美しい．．．君をこの腕に抱きしめたい。どうか私の心を悩ませないでくれ。ホテルに部屋が取ってある。今晩、いつものホテルのロビーで7時に君を待っている。
熱い思いを君のなかへ．．．

草々

昭和64年8月8日

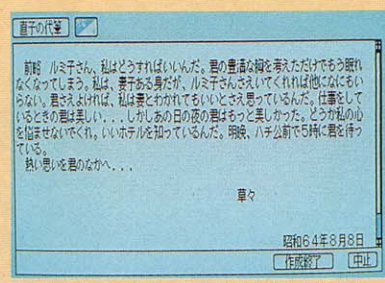
作成終了　中止

☗2人の関係が文面に表われないため、「いつものホテル」という言葉がそれほどおかしくない。

直子の代筆

前略　ルミ子さん、私はどうすればいいんだ。君の豊満な胸を考えただけでもう眠れなくなってしまう。私は、妻子ある身だが、ルミ子さんさえいてくれれば他になにもいらない。君さえよければ、私は妻とわかれてもいいとさえ思っているんだ。仕事をしているときの君は美しい．．．しかしあの日の夜の君はもっと美しかった。どうか私の心を悩ませないでくれ。いいホテルを知っているんだ。明晩、ハチ公前で5時に君を待っている。
熱い思いを君のなかへ．．．

草々

昭和64年8月8日

作成終了　中止

☗これだと、いくらハチ公前で待ち合わせても、ただ映画を見るだけのデートだとは思えなくなる。

今月も、紹介とマップでイースIIに迫るっ!!

先月号の付録はどうでした？　なかなかよかったでしょ！　で、今月もノリにノッて徹底解析しちゃうのだ。きっと今頃、「あー、ここわかんない」と頭を悩ませているキミのお役に立てたらこれ幸いっ!!

■日本ファルコム MSX2 7,800円(2DD)

魔法の説明だ

イースの本を6人の神官に戻したとき、6つの魔法が使えるようになるのだ。前作にはなかったこの要素を詳しく紹介してしまうのだ。

ファイアー

力を司る神官"トバ"の魔法。精神波を集中して焼けつく鋭い炎に変える唯一の攻撃用の魔法だ。ほとんどのモンスターに効きめがあるが、効かないモンスターが2種類ほどいる。

ライト

光を司る神官"ダビー"の魔法。ライトといっても、暗いところを明るくするわけではない。人間の目には見えない数々のものを見るために使うわけ。いやー役立つんですよ、これが。

リターン

大地を司る神官"ハダル"の魔法。一度訪れた町や村なら、どんな場所からでもビューンと戻ることができるのだ。"ウイング"というアイテムと同じ効果を持つこの魔法も役立つぞ。

タイムストップ

時を司る"メサ"の魔法。すべての時間を止めることができる。もちろんモンスターだってストップしちゃう。ただ、マジックポイントをドバーッと消費してしまうんだわ。あらら。

テレパシー

知恵を司る神官"ジェンマ"の魔法。これを使うと、"聖なる生物"ルーに変身できるのだ。つまり、アドルがモンスターになってしまうわけ。モンスターとおしゃべりもできるのさ。

シールド

心を司る神官"ファクト"の魔法。人や動物、そしてモンスターなどすべての生き物の心に作用するといわれているが、具体的な効果はよくわからない。"シールド"だから……かな。

武器とアイテムの紹介だぁ〜!

ここに紹介した武器や防具は、ランスの村で手に入るものだ。イースのどこかに、もっと強い武器を売ってるところがあるらしい。

ショートソード

小さいながらも、切れ味はよいぞ！　廃墟のモンスターくらいなら、これでエイエイとやっつけられるのだ。そんなとこです。　(100G)

ロングソード

ショートソードと同じ金属で作られているのだが、長いぶん攻撃力がアップしているのだ。できるだけ早めに装備したいよね。　(1,000G)

タルウォール

東方の国からイースに伝わった剣だ。高くたって攻撃力はパワフルそしてファンタスティック!!　早くお金をためて買おうね。　(5,000G)

チェインメイル

鉄の鎖を組み合わせて作ったヨロイだけに、防御力はあまり高くない。でも、レベルの低いうちはこれで十分だ。とても軽いしね。　(200G)

ブレストプレイド

ロングソードを装備するようになったら、ぜひ手に入れたい。胸から腰にかけて頑丈な鉄で覆われているぞ。ちょっと高いけどね。　(2,500G)

プレートメイル

重い！　高い！　と書くと全然よくない防具のようだが、とても丈夫なのだ。ぜひ装備したいけど、高いんだよなぁ、とても。　(10,000G)

ウッドシールド

読んで字のごとく、木でできた盾。チェインメイルが買えないうちは、これのお世話になるでしょう。ないよりマシってとこだね。　(100G)

スモールシールド

鉄で作られているので、ウッドシールドよりはましだけど、できることならもう少し貯金して(?)、ラージシールドを買いたい。　(1,000G)

ラージシールド

スモールシールド同様、鉄でできているけど、大きいので防御力も強くなっているのだ。あー、ノドから手が出るほどほしいぞ!!　(8,000G)

アイテム

アイテムはジェイドの店で売っているもののほか、宝箱でも手に入る。なかには、さりげない地面に落ちてたりするものもあるのだ。

イースの本

前作でアドルが精根こめて(?)集めた古文書。イースの6人の神官たちが、それぞれの子孫に残した。全部そろうと、大きな力が生まれる……。

ウイング

背中につけると空を飛べる、わけではない。リターンの魔法と同じ効果のあるアイテムだ。廃坑に行くときは持っていこうね。　(100G)

薬草

体力を最高値まで回復してくれる、とても重宝するアイテムだ。ひとつしか持てないのがチョット不便だけどね。でも安いしね。　(30G)

生命の薬

この世にたったひとつしかないといわれており、値段も目がボョーンと飛び出るほどだ。でも、一度死んでも生き返れるのだ。　(60,000G)

ロダの実

口にすると頭がスッキリ！　マジックポイントも一挙に回復しちゃうぞ。地面によく落ちていて、一度に1個しか持てないのだ。う〜む。

精霊の衣

こいつを身につけていれば、ジーッとしているだけでヒットポイントが回復するのだ。ぜひほしいところだが、どこにあるんだろう。おーい。

クレリアの指輪

黒い真珠から作り出された指輪だ。黒い真珠は、強力な魔力の源なのだ。これを身につけると、魔力が働くらしいのだ。どんな魔力なの？

やすらぎの指輪

これがあれば冒険がとても楽になる。なんでもマジックポイントの消費量が半分になるんだ。魔法をひんぱんに使うときはアリガタイんだ。

鷹の彫像

鋭い目、それはまるで獲物を狙うがごとし、といったカンジの鷹の彫像。ファイアーの魔法と一緒に使用するといいのだ。で、効果はいかに？

廃坑は広いだけに、手に入るアイテムも多い。それだけではない！　医者のラウルさんがこのどこかにいるのだ。彼に会ったら、リリアのお母さんから預かった手紙を見せよう。するとリリアの病気の治療に必要なアイテムを教えてくれるんだ。でもそれを手に入れるのは大変だぞ!!

廃坑の中には４つの聖域があり、聖域には５人の神官の像がある。それらにイースの本を返すたびに情報や魔法のアイテムがもらえるぞ。宝箱もドッサリあるんだよ！

これでもまだ序の口なのさ

読者の声のなかに、「あんまりマップを載せないで！」というのと、「もっと載せろ！」という意見がある。うーん、困った。で、今回の廃坑のマップは、二層構造のうちの一層部分だけを掲載したのだ。マップが載ってうれしい人も、そうでない人も、これを見てイースをプレイしてほしいわけなのである。

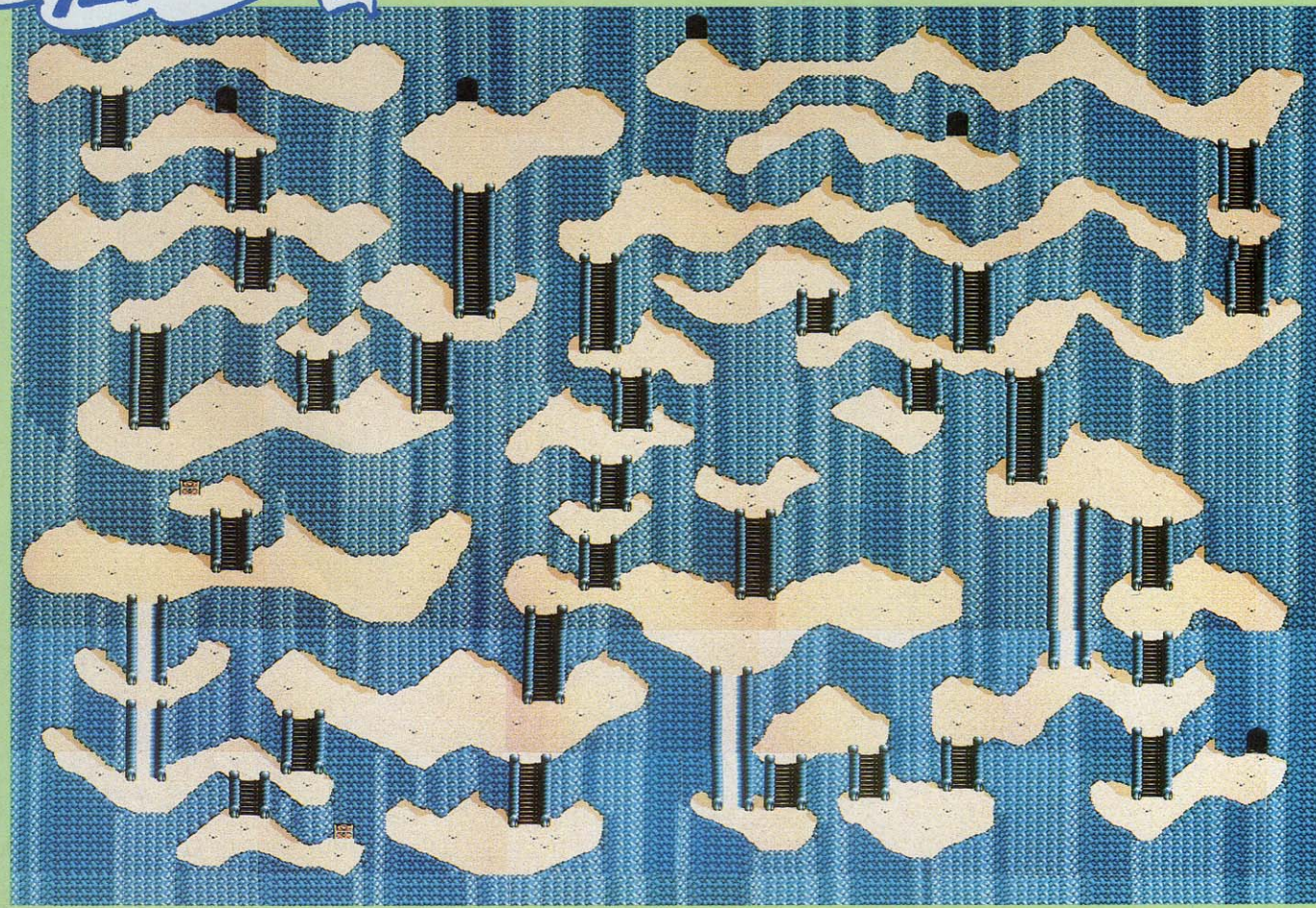
氷の面も見せちゃう!

←おいおい、どうやってあそこに行けばいいんだよ！ 複雑なんだから。

廃坑での死闘を終えたら、次は氷の面（ツウな人は〝アイスの面〟と呼ぶそうだ。またひとつ、勉強になったね）がキミを待っているぞ。廃坑はナカナカ複雑な迷路になってたけど、氷の面だって負けちゃーいない！ むしろ道の入り組みかたはここのほうが上なんじゃないかな？

で、今回は大きく2つに分けられる氷の面の、ひとつめだけを紹介してしまうわけだ。といっても、具体的に「ここにはアレがあったりするんですよ、ダンナ」というような説明がありませんね、また。でもこれには理由がありまして、ひとつは、プレイヤーにアイテムを発見する楽しさを味わってほしいということ。あまり詳しく載せてしまうと、なんだか大きなお世話みたいだしね。それともうひとつは、少なくとも氷の面では詳しい紹介は必要ないんじゃないか、ということです。プレイしている人はわかると思うんですけど、見ためより広くないんです、ここ。だから、ある程度のマップを載せて、それを参考に歩き回ってほしいのです。わかりましたか？

ところで、ここでの注意点ですが、とある階段の後ろの氷壁に隠し通路や隠し部屋がある。もちろん、そこには重要なアイテムや先へ進むための道があるので、がむしゃらに探しまくってみよう。レベルを上げるのもお忘れなく！

うひょ〜
広〜い

2匹目のデカキャラだ

ジャーン、やってきましたよ。第2のデカキャラは強い！　もうムチャクチャでんがな。現われたときはアドルとそれほど変わらない大きさなのに、急にデカくなるのだ！　そう、コイツはジャンプしているのだ。それもケタはずれのジャンプを！　ヒャ～！

コイツはジャンプしたとき、小さな分身をドワーッと四方八方にまき散らす。もちろんそれに当たるとダメージを受ける。コイツにダメージを与えるには、着地している間に、ファイアーの魔法をブチかましちゃえばいいわけ。小さいときなら、縦からでも横からでもダメージが与えられる。

で、だ。具体的な必勝法としては2つある。ひとつは、着地しているときにバシバシ攻撃し、ジャンプをしたら、ある程度分身の移動軌道を予想しつつ、画面のスミに退避する。その繰り返しでOK！

そして、もうひとつの必勝法。前述したのは、ちょっと時間がかかるんだけど、次の方法で戦うとちょっと時間が短縮されるのだ。

まず、デカキャラと縦にならび、攻撃する。ジャンプしたら、分身に当たらないように、左右どちらかに移動しつつ、上または下へアドルを動かし、またデカキャラと縦にならぶ。このリピートなのさ。

⬆どこにデカキャラがいるんだよおー！　デカキャラさーん、出ておいでー！

⬆うわあー！　すげえジャンプ力だ。こんなところにいないで、オリンピックに出場すればいいのにね。もったいないね。

➡本当はこんなに小さいのにね。着地地点を予測しながら移動して、コイツが着地したころあいを見はからって、ファイアーで攻撃せよ。

お楽しみはこれからだ！

さぁ、氷の面のデカキャラを倒したら、さらに奥へと進むのだ。それい！

氷の面の次は、まるで逆の世界、溶岩地帯にたどり着く。ここの地形はそれほど複雑ではないので、とくにマッピングする必要はないんじゃないかな。でも、ちょっとしたトラップがあったり、けっこうトリッキーだったりする。ここではまず、テレパシーの魔法で聖なる生き物〝ルー〟に変身してモンスターと話をしよう。ウッハウハな情報が入手できちゃったりするんです。

お次にひけぇしはぁ（歌舞伎風）、サルモンの神殿。ここでかなりの人が悩むだろう。私もグッタリでしたからね、ここは。神殿自体も広いが、地下には水路もあるし、おまけにその水路だってメチャクチャ広く、迷路のようにグニャグニャしてるのだ。ここが最大のポイントなんじゃないかな？　まさに想像を絶するといっても過言ではない！言い切っちゃうぞぉ。ただ、広いだけあってアイテムもたくさん！　それもみんな重要なんですよ、エンディングにたどり着くためにはさぁ。そうそう、話は変わるけど、この『イースⅡ』には、ミュージックモードがあるのだ。あの美しい調べが、キミの思いのままに聞けちゃうんですよ。へへ。まぁ、その方法は教えないけど、どこかにいるモンスターが教えてくれますよ。これがヒントね！

あとは鐘つき堂だ。ここのグラフィックはファンタスティック！　ぜひ自分の目で確かめてくれぃ!!　もう、筆舌に尽くしがたいんだぜ～。

⬆うへー、暑そう。モンスターも強いし。でもここには村があるんだよー。本当なんだから。

⬆だれだよ、こんな建物を設計したヤツはっ！ここではみんな泣くんだろうなぁ、きっと。

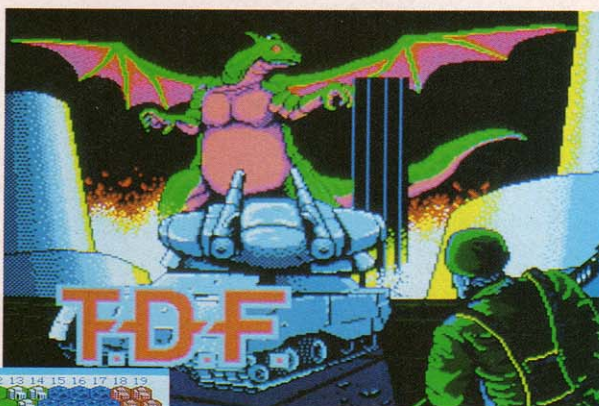
⬆ついに来ました！　さぁー、感動のエンディングへ……といいたいけど、じつはねぇ……。

怪獣大戦争

T.D.F.

■DATAWEST
MSX2
6,800円、2DD

決死の原子炉防衛作戦

東京湾に怪獣出現。地球防衛軍はただちに全軍出撃せよ！　そんなノリの怪獣退治シミュレーションだ。近未来における防衛軍とマッドサイエンティストの、白熱した原子炉攻防戦を勝利するためのノウハウを徹底解析してしまうぞ。

⬆巨大怪獣に挑む戦車がかっこいいタイトルデモだ。

ドクタースルーの野望を叩け、敵は恐ろしい巨大怪獣だ！

T.D.F.とは？

TERRESTRIAL DEFENSE FORCES、つまり、地球防衛組織のこと。ウルトラ警備隊や科学特捜隊、そして、あのTACやMATのように、私たちの地球に緊急事態が発生したとき、すばやく出動し、その事件を処理する命しらずの精鋭たちの部隊のことだ。

しかしついにその緊急事態がおこってしまう。われわれの地球に音をたてて、襲いかかってきたのだ！

199X年。悪魔の天才科学者ドクタースルーは、自分の持つバイオテクノロジーを結集させ、核エネルギーを吸収して成長、増殖を図る恐るべき超生物兵器を創造したのだ。まさにモンスターといえる巨大怪獣。ドクタースルーはそれを使い、各国の心臓部、核分裂型原子炉を壊滅させ都市の機能をマヒさせたのち、全世界を自分の物にしようとしている。地球があぶない！

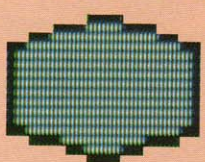
このまま手をこまねいて見ているわけにはいかない。君たちしかいないのだ、緊急出動！　戦え、ぼくらの地球防衛組織、"T.D.F."！

⬆にっくきドクタースルー。ヤツの野望は世界征服だ。悪の天才科学者はそうこなくちゃね。

まずは戦場を知るべし！

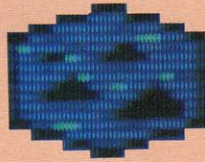
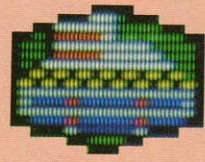
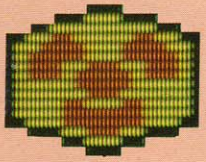
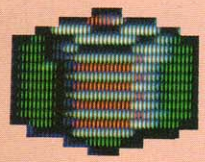
これはT.D.F.に限らず、シミュレーションゲームにおいての基本は、まず自分が戦う場所を熟知することなのだ。

緑が美しい平地
この土地は各地上兵器の移動力をほとんど消費せずに行動できる。だが防御力はゼロだぞ。

木の生い茂る森
近未来にも自然はちゃんと存在する。ここは移動力をかなり消費させられるが、防御力が大。

車両用の道路
移動しやすく兵器の移動力を最大限に活用できる。その半面、平地と同じく防御力は無しだ。

高層ビルの街
人々がここで働き、生活している。移動力はほとんどいらない。防御力は平地よりはある。

ガレキの荒れ地
自然が生んだ荒れ地。土砂や岩で移動が困難なうえ、防御力もまったくない。ここは避けろ。

高くて険しい山
イエローシール以外の地上兵器は通行不可。防御力も高く、怪獣もここを通れるから危険だ。

広くて大きい海
怪獣の原産地。ここで怪獣が増殖する。早期発見が望ましい。駆逐艦と空中兵器以外は通れない。

核燃料の貯蔵庫
原子炉から核を抜いたらここへ運び込もう。怪獣の被害を最小限にくい止めることが先決だ。

原子力発電所！
怪獣はここを狙って攻撃してくる。破壊されれば核汚染が広がるので早急に処置しよう。

兵器を送る基地
最初にユニットを配置する場所、怪獣はここも狙ってくる。海に面した基地は要注意！

ユニットの戦力を知るべし

両軍の戦力を熟知し、もっとも効率のよい戦いをすることが勝利へのカギ。互いの戦力を確認しよう！

91式甲型

いわゆる戦車だ。地上兵器の中では移動力、防御力がとくに高いのが特徴なのだが攻撃力がないので、質より量でかかろう。

MF366MKⅡラング

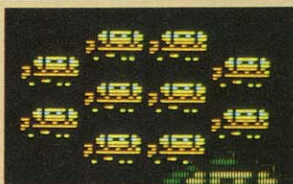
通称ラング自走砲と呼ばれている。91式より移動力が劣るのだが、そのぶん攻撃力が高い。が、防御力はいまひとつ。

SSM-09エスカルゴ

これは対地ミサイルランチャー。地上の敵には高い攻撃力を発揮するが、空の敵には効果がない場合がある。うまく使え！

SAM-88アナコンダ

エスカルゴと同等の性能を持つ。こちらは対空車両なので地上や海中の敵には効果がない。移動力、防御力も低いから注意。

ボイラーメーカー隊

エネルギーや弾薬の切れた兵器に補給をする部隊だ。ただF-29と駆逐艦は基地以外で補給は受けられないので注意せよ。

ブロイラー隊

これは核燃料運搬用のトレーラーだが、工兵隊の運搬も可能だ。地形により、大幅に行動を制限される。工兵隊は活用しよう。

イエローシール隊

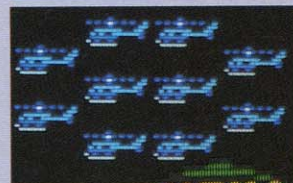
これが工兵隊だ。破壊された原子炉を密閉する特殊部隊だぞ。移動力が小さいのでトレーラーに乗り込み目的地へ運んでもらおう。

F29スーパーホーク

この戦闘機は全ユニットの中で一番機動力があり、対核汚染用クリーン爆弾を装備できる。弾薬の補給に時間がかかる。

駆逐艦白雲Ⅰ型

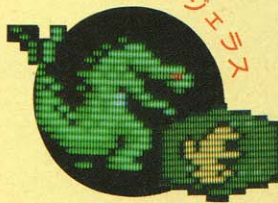
地上ミサイルに対空砲を装備し、ブイソナーで海中探索もできる。攻撃力、防御力はいまいちなのが残念！

SH-99対潜ヘリ

通称フライングシーカー。攻撃力は攻撃ヘリより劣るものの、対潜用ブイソナーで海中の敵を索敵できる能力がある。

AH103バウンド

強力な破壊力を持つ地上攻撃ヘリだ。第一段階の怪獣などは一撃で倒す。数がへったらまめに補給をし、全滅はさけろ！

VS

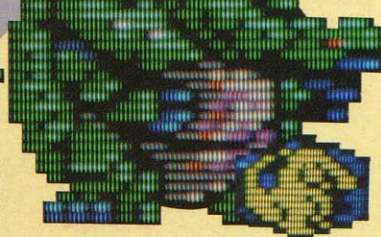
グランジェラス

誕生したばかりの第一段階ではまだ弱い！ 海中及び地上を移動、攻撃します。こいつは攻撃ヘリで一撃！ なのだ。

マジェラス

第一段階より強力になった怪獣。海中、地上での移動力が高くなっている。ちょっとてこずるやっかいな敵だ。

アンジェラス

第三段階では怪獣は変身し、なんと翼がはえてしまう！ 移動は陸海空すべてに及ぶぞ。対空兵器で応戦するべし。

ニグラス

でた！ 第四段階では翼が取れて海中に隠れるようになる。しかも第一段階の怪獣を生むようになり、パワーも爆裂！

T.D.F. 実戦講座 初級編!

LESSON 1 ユニット、配置!

⬆グランジェラスが原子炉を狙う! 最前戦はこのように強力な兵器で固めよう。これだけいれば、この発電所は安心だ。

⬆急いで守るべき発電所がないときは、補給車をいっしょに配置するのを忘れないように! 燃料、弾薬切れはツライぞ。

このゲームを始めて、まず最初にしなければならないこと……それがこのユニット配置だ。〝怪獣出現! T.D.F.はただちに出動せよ!〟のメッセージとともに出撃するユニットを各基地に配置する。そこで注意しなければいけないのが、どのユニットをどこに配置するか、ということだ。

基本的に怪獣や発電所の近くの基地には即戦力の戦闘ヘリ、対地戦車などをかためて、戦場から若干はなれた地形の場所には移動力のある戦闘機を配置しよう。そして補給車も1台はいっしょに配置する。忘れないようにね。

LESSON 2 SUPPLY、補給!

基地に配置が終わったら、次は各兵器の弾薬や燃料の補給だ。

配置がすんですぐに移動や攻撃をしたがる人がいるが、それは大変危険なことなのだ。どんなに燃料や弾薬を積んでいようと、ありすぎてこまるものではないので、何をするにもまず、補給を忘れないように!

怪獣に破壊されて数が減っている部隊は、基地で補給を受けるごとに最大で2機の追加をもらえる。これを利用し、怪獣にやられて破滅寸前の部隊は、早急に補給を受けよう。

また、海上で燃料切れのヘリは駆逐艦でしか補給できないので、燃料の残量には注意しよう。

⬆戦闘機は装備するミサイルを選択できる。まだ原子炉が汚染されてなければ、迷わず通常ミサイルを選ぼう。

⬆怪獣に叩きのめされて、数の減った部隊は一時、基地に避難して残機を補充しよう。全滅はぜったいに避けろ!

LESSON 3 MOVE、移動する!

ユニットの配置と補給が済んだら次は各部隊の移動だ。

移動は2種類あって、通常移動と、索敵移動がある。通常移動はどのユニットでも燃料のあるかぎり、その移動範囲内を自由に動き回れる。もちろん地形によって行動を大幅に制限されるユニットがあるので移動に失敗したな、と思ったらESCを押して移動のやり直しをしよう。

移動するときのコツとして、まず、怪獣をどういう順序で攻撃するか、を考える。つまりいきなり弱いユニットで攻撃をしかけても被害が大きいだけなので、その怪獣に強いユニットで攻撃し、弱ったところで弱いユニットでとどめをさす、というパターンが一番望ましい。やみくもに攻撃をかけても自軍の被害がひろがるだけだ。考えて移動するべし。またそのユニットの燃料の残りも気にしてほしい。戦闘機が海上で燃料切れになれば、もうどうしようもない。ヘリのユニットなら駆逐艦で救助可能だが、そのぶん怪獣探索が遅れてしまう。くれぐれも移動する前にチェックするべし。

そして補給車の移動は一番兵器にめんした場所に移動させることも重要なテクだ。

まあ通常移動においての注意はそれくらい。次は索敵移動だ。

索敵移動というのは駆逐艦とフライングシーカーのみ可能な、海中を探索しつつ移動する行動だ。怪獣も最終段階になると海中に隠れながらどんどん増殖してくる。その前に見つけて叩け。それから索敵移動はESCがきかないのでやり直しは出来ないから要注意。索敵を決めたら目的地を決めて、慎重に行動しよう。

⬅怪獣は弱っている。今がチャンスだ。こうなったら、いちかばちか勝負だ!

⬅これが索敵移動だ。駆逐艦と対潜ヘリはこうやって怪獣を探索する。

LESSON 4 ATTACK、攻撃する！

さあ、補給もすんだし、移動も終わった。そう、あとは攻撃あるのみ！　というわけで、正しい攻撃方法を教えてしまうぞ。

まず攻撃順序は移動の所でも書いたよね、まずその怪獣に対して強いユニットから攻撃をする。つまり地上怪獣グランジェラスやマジェラスだったら戦闘ヘリや対地ミサイルランチャーで攻撃を加え、空中怪獣アンジェラスだったら、対空ミサイルランチャーや戦闘機で攻撃を加える……という具合だ。そうすれば味方の被害は最小限に抑えられるぞ。やってみてね。

戦闘をする前にF9で怪獣の生命力も確認しよう。まだ元気な怪獣に数の減った戦闘機では勝ち目はないのだ。確認をおこたるな！

最後に大事なことを書こう。最後の怪獣、ニグラスはたいがい海中に隠れている。つまり陸上兵器を活用できないのだ。後は空中兵器が全滅しないように根気の勝負だ。まけるな！

⬆対地ミサイル命中。こいつが一番強力な兵器だ。さすがの怪獣もたじたじだね。

作戦は大成功

⬅勝利の一瞬。怪獣を一匹倒すごとに表示される。最後の一匹までゆだんしちゃだめだ。

LESSON 5 その他、大事なこと……

以上の繰り返しでゲームは進行していく。初心者は番号の小さいマップから攻略していこう。マップは数が大きくなるほど海が大きく、複雑になってくるぞ。

それから原子炉を怪獣に破壊された場合、その場所を中心に核汚染がどんどん広がるので一番近い基地にトレーラーとイエローシールを配置し、そこへ急行して原子炉を密閉しよう。そのさい、核汚染地帯は地上兵器では通行不可なので、もし道が閉ざされて原子炉までたどり着けない場合、戦闘機のクリーンボムを散布して道を作るべし。でもたとえ空中兵器でも核汚染地帯にユニットを置くと、次のターンには放射能で全滅してしまうから要注意だ。

次に増援について。ユニットが怪獣にやられて全滅した場合、7ターン（つまり7回自分の順番が回ってくること）たてば、増援部隊が到着する。この部隊は通常の半分の数しかいないので、各基地で、いっぱいまで増やすこと。

各兵器は怪獣を倒すごとに経験値があがるので、これをうまく利用しよう。弱い駆逐艦などは、死にそうなグランジェラスを倒して、経験を積ませて強くするのだ！

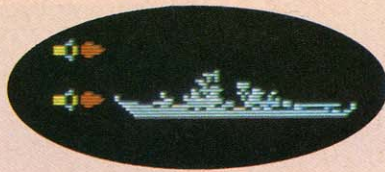
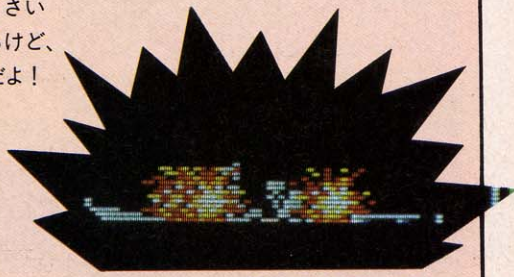
➡T.D.F.の基地が大破！こうなると補給も配置も出来なくなるのだ。

⬇やった！　ついに怪獣を一匹残らず倒したぞ。やはり頭脳の勝利だな。

⬆無念、原子炉は全滅。でも〝ドジ〟はないじゃない、がんばったのに。

ま・と・め

このT.D.F.はボードゲームでできなかった処理をみごとパソコンでやってのけている。ボードゲームファンは一度遊んでみてほしい。

マニュアルが難しいとか、操作がめんどくさいとか、初心者にはとっつきにくい感じもあるけど、はまる人は徹夜ではまるゲームまちがいなしだよ！

⬆ミサイル発射！　どうです、この雄姿。たのもしいかぎりでございますな。いったれいったれ！

⬆な、なさけない、一番弱い怪獣に沈められてしまった。やはりムリは禁物といえましょう。

■コンパイル　MSX2　980円(2DD)

ディスクステーション

DISC STATION

あれっ、ヒトケタ値段を間違えたのかな?　な〜んて思ってしまうような超低価格。わずか980円で刊行された、ゲームあり読み物ありの新雑誌ディスクステーションの中身を、ドーンと公開しちゃうぞ。

磁気式メディア刊行物の正しい読み方大公開

コンビニエンスショップを中心に、最近売れに売れてるのがビデオマガジン。980円や1,980円といったお手頃価格と、女の子あり、レースありの日替わりメニュー的な内容が受けてるみたいだ。テレビの面白いエッセンスだけをギュッとしぼりだして、1本のビデオにしちゃったわけだから、ブームになるのも当然かな。

そんなノリをMSXの世界にも取り込んじゃったのがディスクステーション。新作ゲームのテストプレイあり、アニメちっくなイラストありと、みんなの気になるものばかりが詰まっているよ。話題のゲームをまずディスクステーションでプレイして、それからお店にソフトを買いにいく、なんて人もでてくるんじゃないかな。

まずは目次を開きましょ

ディスクステーションの起動方法は、マシンにセットして電源を入れるだけ。タイトル画面が表示されたらスペースキーを押すと、表示されるのがコンテンツ(つまり目次)だ。さーて、どの記事から読もうかな。

マニュアルも載ってるよ

2ページ目をめくると、テストプレイできるゲームの説明が出てくる。なんと後で紹介するアレスタなんか、特殊弾の説明まで載ってるもんね。どっかの雑誌の『徹底解析』のページみたいだね。

BGAだとか……

↑プールの中にサメがいるみたいだけど……。

こーゆーのを読者サービスというのかな。Back Ground Artと名前がついてるけど、早い話がピンナップ。かわいい女の子が、水着姿でニッコリ微笑んでるよ。でも、ランダーくんやテーブルの上のディスクがコンパイルらしいな。

FMPACも徹底解析(!?)

松下電器から発売された、FMパナアミューズメントカートリッジ。もうみんな知ってるよね。こいつをMSXにセットすると、ゲームの効果音がドギューンドギューンとド派手になる魔法の箱だ(といっても、FMPAC対応のゲームに限るけどね)。その魔法の箱を、徹底解析しちゃったのがこのコーナー。わかりにくいFM音源やS-RAMのことが、やさしく解説されてるよ。そうそう、このディスクステーションもFM-PAC対応なんだぜ。

↑『じゅげむじゅげむのFMPAC』がおかしいね。

お絵描きコンテストに応募しよう

↑このマウスの色はNEOS製かな?

ここは、いわゆるイラストコーナー。それも当然、MSXで描いたイラストってことになるね。なんとディスクステーションには、オマケで簡易グラフィックエディタが付属してるので、これで絵を描いて応募すれば、次の号にキミのイラストが載るかもしれないよ。

アレスタがプレイできるぞ!

⬆➡ほらほら、本物と同じでしょ。もちろんFMPAC対応だ。

コンパイルが自信を持って発売した、超高速スクロールシューティングのアレスタ。そのオープニングデモと1面の途中までが、そっくりそのまま入っているぞ。途中までとはいっても、アレスタのマップは異様に長いので、普通のゲームの1面分くらいは十分楽しめるハズだ。反射神経がイマイチなんて人だと、これだけでアレスタを堪能しちゃったりしてね。

ゲームの予告もバッチリだね

ファンには気になるゲームの新作情報も、ディスクステーションはしっかりとフォローしている。今回掲載されたのは、9月に発売が予定されているブレイン・グレイの『ラスト・ハルマゲドン』と、ウインキーソフトの『あかんべドラゴン』。雑誌と違って、モニター画面にグラフィックが映し出されるのが強みだな。これで毎号5～6本のソフトが載るようになったら、いっぱしの情報誌じゃん！

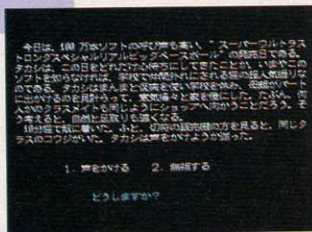
ラスト・ハルマゲドン

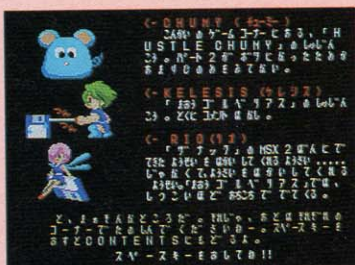
あかんべドラゴン

噂のソリテアロイヤルだ〜

上海にハマッた人なら、間違いなく病みつきになってしまうのが、ゲームアーツから発売中のソリテアロイヤル。合計11種類のカードゲームの中から、編集部でもファンの多いクロンダイクがプレイできるようになっているぞ。ちなみにデック(カードの図柄)は可愛い子猫ちゃんシリーズ。これ以外のカードでプレイしたい人は、お店にいってソリテアロイヤルを買ってきてね。もっともクロンダイクを一度プレイすれば、他のゲームもやりたくなって、すぐにお店に買いにいっちゃうかな。

⬆➡うまくカードを4つの山に積み上げると、バニーガールのお姉さんが出てくるよ。ついでにゲームの宣伝したりして。

おっ、アドベンチャーかな?

⬆キーボードで1か2の数字を入れてね。

小説のページを開くと〝涙の売れ線ソフト〟なんてタイトルが。どれどれとページをめくっていくと、これがアドベンチャーゲームブックみたいになってるんだな。内容は、「とある少年が超人気のゲームソフトを手にいれるまでの愛と感動の物語」なのだ。

カンロムなしでもOKだよ〜ん

ディスクステーションは、漢字ROMの有無を自動判別してくれる。で、もし漢字ROMがなかった場合は、左の写真のようなカナ文字が表示されるという具合。でも次の号からは、ディスクの中に漢字フォントを用意するなんて噂もあるみたいだよ。

オマケだって盛りだくさん

目次の中には入ってないけど、Disk-BASICからプログラムをロードすることで、オマケのゲームができるようになる。そのひとつ目が『マウスゲームズ』。クレイ射撃、もぐらたたき、ブロックくずしの3つのゲームが楽しめるのだ。ただこれらはマウス専用ソフトなので、ジョイスティックは使えないよ。

ふたつ目が昔懐かし『ムーンランディング』。うまく逆噴射しながら、宇宙船を基地に着陸させるというもの。ルールが単純なだけに、けっこう熱くなれそうなソフトだ。

マウスゲームズ

=== マウスゲームス ===
From GAME ARTS

マウスを使って遊べるゲームが3本セットになっています。マウスをもってないひとはごめんなさい。この機会にマウスを買うのもいいかも!

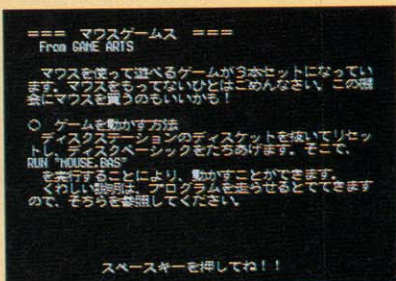
○ ゲームを動かす方法
ディスクステーションのディスケットを抜いてリセットし、ディスクベーシックをたちあげます。そこで、
RUN "MOUSE.BAS"
を実行することにより、動かすことができます。
くわしい説明は、プログラムを走らせるとでてきますので、そちらを参照してください。

スペースキーを押してね!!

⬆➡マウスを持っていない人ゴメンナサイ! 3つとも面白いソフトなんだよ〜。

ムーンランディング

⬆➡無事に着陸すると基地から人が出てきて、宇宙船に乗り込むのだ。

MSXゲーム指南

夏だ。夏だ。夏だ！
暑いからといってお中元にもらったカルピス飲みながらテレビの高校野球を観戦している場合じゃないぞ。朝は6時に起きて軽くラジオ体操を済ませたあと、技あり一本だ。日本の夏だなぁ。

ファミリーボクシング

一本! 最強の裏コマンドを発見っ!

POWERを上げるのがけっこうたいへんな『ファミボク』に、ぬあんとPOWER255!! という技があった！

パスワードをいじくりまわしてPOWERを無理やり上げるというのがあったが、255！ といったら、ケタ違いですぜっ、ダンナ。

で、そのパワフルかつヘヴィーな方法はというと、SPACE、0、かな、M、N、STOP、を同時に押す!! かなりタイミングが難しいので、何度もやってみてくれ。すると、表示されるPOWERは55なんだけど、実は255。パンチ力、スタミナ、スピードに好きなだけのPOWERをふり分けよう。すると、〝ガッツ石松もまっ青〟な最強ボクサーのでき上がりだ。

このボクサーで世界ランキング1位の〝イワン・ストロガノフ〟と対戦したところ、パンチ2発でKOですぜっ!! ためしに、Mr.チンさんとも戦ったら、1発で〝必殺場外パーンチ!!〟田中パンチさんもビックリ。これじゃまるでイジメだわ。でも、ホントにスゲえ!!

富山県　五十嵐淳一

➡ここでコマンドを入れると最強のボクさ。

➡見て見てっ!! ボクサーになってよかった。

有効! ジョイスティックをグリグリすれば、体力が回復するのだ!

このゲームは、ホントに〝休む〟ことのできないゲームなのだ。インターバルやダウンしたときなんかも、体力を回復せねばならないんで、スペースキー(またはジョイスティックのトリガー1)を死ぬほど連打しなければならない。が、もっと効率のいい方法があるんですよ。キーを連打しながらカーソルキー（またはジョイスティック）をグリグリと円を描くようにまわすと、なんと、グゲンッと回復が早いんですよ。これを知ると知らないとじゃ、ユンケル黄帝液を知ると知らないってのと同じくらい（どれくらい同じかは只今解析中）体力回復にデケー差がつくんですぁ。

⬆ホレ、こん時にジョイスティックをぐりぐりっとまわすと、みるみる体力回復!!

こーれで少しは、試合が有利になったでしょ。でも、最終的には自分のテクニックなんだよね。

けど、ヒァー、スゲえ技があったもんだ。これで奥さんも大喜びモンでゲスよ。

愛知県　阿部康裕

ファミクルパロディック

有効! ニャンクルに左右バリア!

ぼくは、あのとてもユニークなシューティングゲームの『ファミクルパロディック』で、ついにウラ技を見つけることができたので報告します。説明書には、モジュールは2個までしか装備できない、と書いてありますが、ところがどっこいホイサッサ。なんと、家族のなかでニャンクルだけは、モジュールを4個買うとシールドになってくれるのだ!!

この技を使えば、グーンと楽にプレイすることができます。広告に書いてあったニャンクルのウラ技は、たぶんこの技のことだと思います。

神奈川県　鈴木大輔

⬆左右にバリアを装備したニャンクル。これなら、少々の敵にはやられないぞ!!

技あり

F1スピリット

エンデュランスレースで時速400キロオーバーだ!

すごい技を見つけたぞ。コナミの『F1スピリット』のエンデュランスでかっとびハイスピードを出す方法だ！　これはすごいですよ！
　まずコースはエンデュランスにしてください。そしてエンジンは一番左側のやつにする。ボディーはなんでもよし。ブレーキもなんだってかまいません。サスは自分の好みのものを使用してください。
　そして、ここが大事です、ギアは真ん中のヤツを選ぶこと！　ゲームスタートしてから1速、2速、3速へ上げていきます。そしてスピードが240キロくらいになったら2速へ戻してください。するとなんと！　いきなりダッシュで327キロのスピードになるじゃないですか！　おまけにコースアウトして草ムラに入ったってまったくスピードが落ちません。いやいやー大発見！

⬆見てください、このハイスピード。これでライバルなんか目じゃないね！　たとえ草むらに突っ込もうと、スピードはいっこうに落ちないのです！

⬆出たっ！　400キロ以上のスピードだって努力しだいで出せるのです。このスピードで壁に突っ込むとバビューンととてつもない速さで飛ぶのがすごい！

　じつはそれだけじゃないのです。そのままの状態で、左右のガードレールなどにクラッシュしないよう、軽くぶつかってみてください。なんと、400キロ以上のスピードでスピンするのです。こりゃやってみてソンはないですよ！　この技を使えばエンデュランスでは、ほぼ無敗の帝王！　500キロ近くスピードだしたときにクラッシュすると、ぶっ飛んでしまいます。

横浜市　北沢秀範

有効!

パロディウス

エクストラステージに抜け穴!

『パロディウス』は本当におもしろいゲームですね。ところで、ボクはエクストラステージの中に、抜け穴があるのを発見したので、報告します。エクストラステージの2番目には、〝今年もコナミをよろしく〟と書かれている、ということはみんな知ってると思いますが、なんと、〝コナミ〟の〝コ〟の字のところには抜け穴があったんです。ここを通るようにすれば、けっこうたくさんの得点カプセルを取ることができるので、とっても役に立つと思います。

⬆ここがエクストラステージの抜け穴だ。行き止まりに見えて、じつは抜けられる。

北海道　中川正之

有効!

プロ野球ファン

究極の変化球投手の登場だ!

編集部のみなさん、私も見つけました。テレネットのプロ野球ファンの大技です！
　まずCDチームを選びます。そして先発投手に〝こまつ〟を選び1回の裏になったら F5 、F1 、F5 の順番に押します。するとカーブやシュートがグイングインとてつもなく曲がるようになります。曲がりすぎてなれないうちはデッドボールを連発してしまうので、その点を注意してください。

⬆いや～まがるまがる。これじゃ打てっていうほうがムリな話だよ。まったく！

　これだけよく曲がる投手はほかにいないので、思いっきり多用しましょう。これで負け知らずだ！

山口県　井町秀作

キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(－1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募して、キミも有段者を目指してほしい。

はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中 F1 でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↲（リターン）
② ステージスキップ
NEMESIS ↲
③ 一定時間無敵
METALION ↲
と入力し、F1 でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

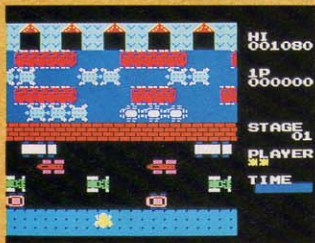
私は今でも、このゲームを愛しています

RETRO-MSX

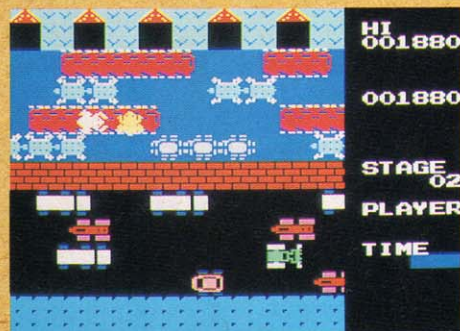
ちょっとひなびた温泉地あたりに行って、ちょいとゲームセンターなぞのぞいてみると、数年前のマシンとか、置いてあったりして。遊んでみると、おもしろかったりして……。押し入れのスミッコのカートリッジに、新たないぶきを吹き込む、RETRO-MSXのコーナーであーる。

フロッガー

1983　コナミ（MSX1）

私の友達は、カエルにジョージという名前をつけて、非常にかわい

⬆車をよけて、丸太に乗って。カメさんにも乗って。お家へ帰るの。ピョン！

がっている。そんな人に、強引にでも勧めたくなってしまうのが、アメリカでも町の人気者になったこの『フロッガー』だ。マッキントッシュに移植されたときには、チャートの上位にランクしてしまったもんね。アメリカ人って、みんなカエルを飼ってるのかと思ってしまったが、人気の原因は違うところにあった。それは、このゲームの〝単純さ〟だったのだ!!

カエルは家に帰りたがっている。それには、まずレーシングカーやコンボイトラックにひかれないように、道路を渡らなければならない。そして川を渡ればもう家に着いちゃうんだけど、なんとこのカエル、泳げないでやんの。だから流れている木やカメを渡り歩かなくてはならないのだ。なぜかサイレンと共に登場する奥さんガエルをつかまえて、一緒に帰宅すれば、得点もアップ！

⬆ステージをクリアーしていくほどに、敵の動きが速くなる。

ゲームが進むにつれて、障害物もいやらしくなる。車はビュンビュン速くなるし、川にはワニまで出現！　ゴールが近すぎるだけに、死んじゃう姿は、あぁ無情……。

魔城伝説

1986　コナミ（MSX1）

➡上空のヘリから見ています、というような画面。なぜかどこかしら、カワイイゲーム、と思えてしまうーっ。

あーら、もう1本コナミだわー。いいソフトがたんまりとたまっているから、自然とそうなるのだ。

この『魔城伝説』は、売れましたねー。当時のソフトのチャートで、確か連続7ヵ月、ずーっとベスト10に入っておりました。すごく個性的っていうゲームではない。が、なんかこう、知らないあいだについつい遊んでしまう。ケッコウ今でもそう。グラフィックがかわいいからかなあ？　サウンド・エフェクトが凝ってるからかしらん？　パソコンのゲームは総合芸術。全体の微妙なバランスで、成立している。この魔城伝説は、そのバランスの上に、じょうずに立っちゃった！　というソフトなのだ。うんうん。

KNIGHTMARE
魔城伝説
©KONAMI 1986
PUSH SPACE KEY

⬆これがタイトル。黒地に赤文字。シンプルだな。メモリの節約かあ？　失礼。

ゆっくりと縦スクロールする地面。ちょこまか出てくる敵キャラを、レッツシューティング。プワプワと浮遊してくるアイテムでパワーアップしながら、ステージ最後の部分に出現するボスキャラを倒す。ストーリーは単純なんだけどね。でも、ほんとおもしろいよ。

倉庫番

1984　アスキー（MSX1）

一時期、猫もしゃくしも、犬もスプーンも、トラも割りばしも、みーんなこれで遊んでいたものだ。編集部の誰もが、この『倉庫番』で。

倉庫の中の荷物は押して運ぶことしかできない。で、倉庫中にちらばる荷物を、所定の位置まで移動させる。と、ゲームの内容はそれだけ。パズルゲームって、基本システムが簡単なほど、ハマルようだ。そのよーだ。

日本におけるパズルマニア人口は、一体どれくらいなのだろうか。専門誌も何誌か出ているよね。みんな読んだことありますか？　あそう。ブームってものがあったんだよな。ちょっと前に。『ロードランナー』とかが全盛のころ。ブームっていうのは、やがてすたれていくものだから、だんだんフェードアウトしていってしまう。はっきりいって、今、パズルゲームはハヤらない。大上段に振りかぶっても売れないでしょう。でもお、こういうのって、いつかは日の目を見るソフトなんだよね、後生大事に持っていれば。

簡単なもので数分、むずかしいのは何日か、かかったような気がする。私は現在28歳の好青年なのでありまするが、MSXとこの倉庫番は桐のタンスの奥に丁寧にしまい込んで、来たるべき老人生活に突入したときに、いそいそと取り出して、プリプリと遊んで余生を暮らそうと考えている次第です。んん？　そのときにゃあ、もう家庭用電源は200ボルトになってるから作動しないって？　じゃあ、トランスを付けたらいいじゃんよう。世の中なんとかなるもんよ。

⬆タイトル画面なんだけど、なんかすこしさびしい気が……。

⬅ナニーコレー、脳みそウニになっちゃうわ。しかし、いずれできると信じて、挑戦するわけ。パズルだから。

ドルアーガの塔

1986　ナムコ（MSX1）

やっぱり、ゲームセンターとか行きますか？　行きますかあ。そうですか。あんまり夜遅くまで遊んでちゃあいけないけれど、ルールを守って遊ぶ分には、そんなに悪いことではないと思います。ルールを守って遊ぶという条件の上では、ね。

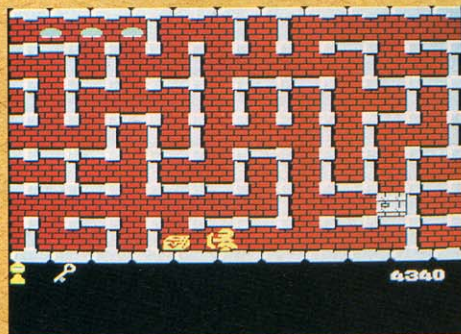
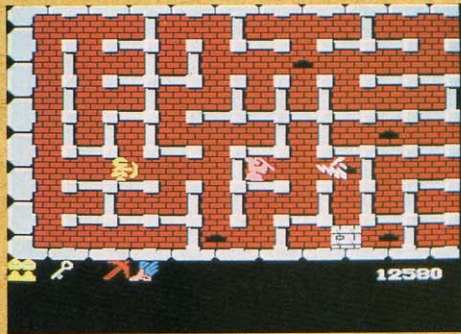
ゲームセンターのゲームって、色もきれいだし、音もいい。だから楽しい。でも、時間が長時間かかるゲームは遊びにくい。じゃあ人々はどう考えるかというと、家でパソコンなりゲーム機で、腰をすえてプレイする、ということになるわけ。ゲーム好きの人ならね。

そこで複合的に考えてみる。

自分の家をゲームセンターにしてしまえば、毎日タダでゲームできるんじゃん！　ちがうってば、その逆だわ。家のパソコンなどでゲームセンターのゲームができないかしらー！　それも、じっくりと遊び込めるタイプのものが。で、『ドルアーガの塔』のご紹介、と。長い前置き。

空に向かってそびえる50階建ての塔に幽閉されているカイ（ギャル）を助けるために、自分の危険も顧みずにトットコトットコ、塔の中を冒険するギル・ガメッシュ。スライムとかドルイドとかゴーストとかソーサラーとか各種ナイトとか、闘いながら、アイテムを揃えていく。そして塔の上まで上ぼりつめ、カイを助けてハッピーエンド。そんなストーリー。剣を突き出し魔物を刺して、盾で邪悪な呪文を防御する。アクションロールプレイングゲームってやつだ。

このドルアーガの塔、発生の地はゲームセンター。当時はなかなか人気がありました。が、ゲームをクリアーするには100円玉が何枚必要だったことか！　それが、MSX上で遊べるのならば、やっぱうれしいではないか。多少グラフィックは劣ってても。雰囲気は十分だぜ。遊べるぜ。いいぜこいつ。

⬆はまち取る、ん、おやあ。さば取る。ああ、タイトルだね。

⬆この宝箱の中には、山崎ハコが、いない。

⬅盾で呪文を防ごうぜ。アイテム集めるぜ。

新しいネットワーク時代の到来だ!
特集
おもしろNETWORK
WELCOME
MSX

ネットワークも新時代を迎えようとしている。MSXで誰でもカンタンにネットワークのホストを開局できる『網元さん』をはじめとして、電話機にホストプログラムが内蔵されたIT-V1200など、これからは個人のネットワークが全国的に広がるだろう。そんな新しいネットワーク時代を予感させる総力特集だ。

INDEX

Personal Network Host program for MSX
100 網元さん

電話機がネットワークのホスト局になった
106 IT-V1200

最強のターミナルソフト登場
108 mabTerm(まぶたーむ)

世界を股にかけた実践ネットワーク人間
110 すがやみつるインタビュー

ル・マン情報はネットワークに乗って世界を駆け巡った
112 ル・マン24時間耐久レース

ネットワークで画像通信&ゲームを!!
116 NAPLPS & THE LINKS

アメリカの最新ネットワークゲームを紹介
118 海外ネットワークゲーム情報

ネットワークマルチプレイヤーRPGプロジェクト
123 電脳空間RPG

Personal Network Host Program

網元さん

MSX2(VRAM128K)2DD

『網元さん』は、自分でネットワークを運営するためのプログラムだ。MSX2本体と通信モデムカートリッジ、それに、『網元さん』があれば、誰でも簡単にネットワークを作ることができる。もちろん、電話回線が必要なことは言うまでもないけど……ね♡

MSX2で自分のネットワークを開局できるのだ!

『網元さん』はMSX2を使ってネットワークを開局するためのホストプログラムだ。このプログラムを実行すると、誰でも簡単に草の根ネットのシスオペになることができるってわけだ。

BBSと呼ばれる、誰でもが書き込んだり、読んだりができる電子掲示板システムをはじめとして、特定の相手に手紙を送ることができる電子メール機能、シスオペとネットワークを通じてオンラインでおしゃべりできるチャット機能もついている。

現在、ネットワーク人口は、おおよそ10万人と言われている。しかし、この数字は、PC-VANや、NIFTY-Serve、アスキーネットなどの大きな有料のネットワークに加入している数から割りだした数字だ。大きな有料のネットワークには加入していないけど、全国に広がっている草の根ネットワークを楽しんでいる人の数を加えれば、もっと増えるのではないかと思う。

```
** CONNNECT **
GUESTID = -GUEST-
 USER ID: -SYSOP-
PASSWORD: #####
** ID CHECK OK **
-
[1] ANK  [2] SHIFT-JIS : 2
Welcome  !!

     - Top Menu -

[B] 電子掲示板         [M] メールボックス
[C] SYSOP とチャット   [H] ネットの構造
[U] 環境変更           [I] システムインフォメーション
[S] メンテナンス       [E] ログアウト
[ Date : 88/07/12 , Time : 23:49:16 ]
選択して下さい :
```

⬆これが『網元さん』のメインメニュー。ウエルカムメッセージは自分で作れる。

待てば海路の日和あり……

『網元さん』を起動すると、電話待ちの状態になる。ここで、Ⓐを選べば、ホストマシンから直接アクセスすることができる。Ⓜを選択し、メッセージを書き込んでおくと、以後、会員がログインした直後に、毎回、そのメッセージが表示される。

```
Date : 88/07/13  Time : 12:22:28
+-------------------+
|Tel Bell Waiting Now|
+-------------------+
[A] アクセス
[M] メッセージ゛ ニュウリョク
```

ちょっと前まで、パソコン通信は、一部の人たちだけの楽しみだったわけだけど、MSX用通信カートリッジの発売や、ディスクを内蔵した安価なMSX2の登場で誰でも気楽にパソコン通信を楽しむことができるようになった。

さらに、今回紹介するMSX2用ネットワークホストプログラム、『網元さん』の登場で、誰でも簡単に自分のネットワークを開局できるようになる。というわけで、今後、MSXをホストとしたユニークな草の根ネットが誕生し、MSXユーザーの輪が全国にもっともっと広がっていけばいいなぁと思う。そのお手伝いをできれば、MSXマガジン編集部としても、こんな嬉しいことはない。

Bbs 電子掲示板

メインメニューから[B]を選ぶと、電子掲示板のメニュー画面になるのでボードの番号を入力する。そこで、[W]を押せば、書き込み。[R]を押すと読み込みだ。

[?]と入力すると、ヘルプメッセージが表示されるようになっているので、操作がわからないときはそれを参考にしてくれ。

そのボードを管理するシグオペは、[－]キーで、自分の担当するボードなら、誰の書き込みであろうと削除または復活ができる。シスオペは、[＋]キーですべてのボードに対して削除または復活ができる。また、ホストマシンからのアクセスの場合は、[D]を押すことによって、ボードの書き込みをダウンロードすることができるようになっている。

```
00012 88-07-13 01:16:01 -SYS
[HELP]
====================================
 [↑][CTRL+E][j]   前の情報
 [↓][CTRL+X][k]   次の情報
 [RET]            内容を読む
 [ESC][CTRL+C]    終了
 [S]              番号指定
 [*]              削除
====================================
```

⬇カーソルキーの上下で次次とタイドルが表示され、[RETURN]キーで、読むことができる。[S]を押すと直接、番号を選ぶことができる。

```
NUMBER = 5
-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
00005 88/06/10 05:18:45 KOBAYASI  こんにちわ!

-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
00005 88/06/10 05:18:45 KOBAYASI  こんにちわ!
NUMBER = 6
-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
00006 80/11/27 14:39:47 MISTY     書き込みです

     96キロ   メガトン  MIS]
-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
00006 80/11/27 14:39:47 MISTY     書き込みです
```

```
[ Date : 88/07/12 , Time : 23:49:16
選択して下さい : B
[1] フリートーク
選択して下さい : 1
選択して下さい [W] Write  [R] Read : R
** ｶｷｺﾐﾊ 1 - 11 ﾏﾃﾞ ｱﾘﾏｽ **
========
[?] HELP
========
-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
00011 88/06/17 12:23:15 LEO       アメリカ帰りだよん
00010 88/06/13 19:07:48 -SYSOP-   ｸｰ
00009 80/11/27 15:42:41 -GUEST-   ゲストでこんにちは
00008 80/11/27 15:31:48 -GUEST-   みなさん おげんき  ですか
00007 80/11/27 15:06:27 CIVIC     めでたいこっちゃ!
00006 80/11/27 14:39:47 MISTY     書き込みです
00005 88/06/10 05:18:45 KOBAYASI  こんにちわ!
00004 80/11/22 21:40:20 TACOX     みんな、もっともっと
00003 80/11/22 21:35:20 GASCON    わしじゃ、わしじゃ。
00002 88/06/08 05:51:42 SUIHOH    田川水飽だよおおおおおおん
00001 88/06/08 02:57:54 BAKAO123  ﾐｽｸﾝｹﾞﾝｷﾃﾞｽｶ
```

⬆タイトルは40バイト以内で収めること。また、1行の最大文字数は半角で255文字までなので、途中でリターンを入れること。

Chat シスオペとチャット

ネットワークの楽しみのひとつにチャットという機能がある。これはネットワークを通じ、キーボードでおしゃべりするというもの。『網元さん』でも、このチャットができる。ただし、この機能はシスオペ以外の正会員がホストマシン以外からアクセスしていないと利用できない。

メインメニューで、[C]を押すと、SYSOP CALLING NOWと表示され、ホストマシン(つまり、キミのMSX2)から、BEEP音が鳴る。このBEEP音が10回鳴る間にホストマシン側で何かキーが押されれば、めでたくチャット開始となる。何もキーが押されなかった場合は、〝SYSOPガイナイヨウデス〟と表示されて、メインメニューに戻る。

『網元さん』は、1回線のネットワークなので、とうぜん、シスオペと会員の1対1のおしゃべりになるわけだ。チャットが開始されると、最初に何かキーを押したほうにしゃべる権利が渡される。つまり、相手がしゃべっている間、もう片方は黙って待っているということになる。相手が[RETURN]キーを押したら、そこで、また何かキーを押したほうにしゃべる権利が与えられるというわけね。まぁ、ふつうは、相手がしゃべり終えたら、こちらがしゃべり、また相手がしゃべる、といった調子で会話が進んでいくものなので、むずかしく考える必要はない。

チャットを終了するには、どちらか一方が[^]のみを入力して[RETURN]キーを押せば、メインメニューに戻ることができる。

残念ながら、『網元さん』は日本語フロントエンドプロセッサ、MSX-JEに対応していないので、シスオペ側はオンラインでの漢字入力ができない。つまり、チャットをするとき、シスオペは漢字が使えないので、カナを使うことになる。会員がチャットに入ったときも漢字の使用は禁止だ。たとえ漢字モードに設定してあっても、チャットしている間はカナモードになる。

```
[B] 電子掲示板          [M] メールボックス
[C] SYSOP とチャット    [H] ネットの構造
[U] 環境変更            [I] システムインフォメーション
[E] ログアウト

[ Date : 88/07/16 , Time : 00:15:36 ]

選択して下さい : C
** SYSOP CALLING NOW **

========================================
何かを入力すると貴方の番となります。
SYSOP が入力している間は貴方は入力できません。
漢字の使用は禁止します。終了は[^]
========================================

-SYSOP-: ** Chat room in **
-SYSOP-: ｼﾞﾒﾏｼﾃ! ﾖｸｺｿ ｺｺｯｴ ｸｯｸｸｸ!
GASCON: ﾊﾊﾊ･･･ﾊｶﾞｽｹﾀ｡ﾊｼﾞﾒﾏｼﾃ ﾖﾛｼｸ!
-SYSOP-: ｺﾁﾗｺｿ ! ﾄﾞｳｿﾞ ﾖﾛｼｸ
GASCON: ｺﾉ ﾎｽﾄ ﾊ ﾎﾝﾄｳﾆ MSX ﾃﾞ ｳｺﾞｲﾃｲﾙﾝﾃﾞｽｶ?
-SYSOP-: ﾓﾁﾛﾝ ｳｿﾃﾞｽ 98 ﾆ ｷﾏｯﾃﾏｽ
-SYSOP-: ｳｿ
GASCON: ﾍｰ ﾎﾝﾄ ﾆ MSX?
-SYSOP-: ﾓﾁﾛﾝ ﾎｽﾄ ﾊ MSX2 ﾃﾞ ﾔｯﾃｲﾏｽ
-SYSOP-: █
```

⬆チャットは、シスオペと会員がリアルタイムのおしゃべりをすることができる。

Utility 環境設定

メインメニューで[U]を押すと、いくつかの環境変更を行なうことができる。

1：モード変更。これはログインしたときに、ANKを使用するか、漢字を使用するか設定するが、ここでその変更ができる。

2：パスワードの変更。まず、現在使用しているパスワードを入力して、次に新しいパスワードを入力する。確認のため、もう一度、入力し、先ほどのパスワードと一致していれば、パスワードの変更ができる。

3：プロフィールの変更。まず、現在のプロフィールを表示する。次にNew Profile：と出るので、40バイト以内で新しいプロフィールを入力する。

4：変更ではないが、現在の会員のIDとプロフィールの一覧を表示する。途中で表示を止めたいときは、[CTRL]キーを押しながら[S]を押す。再開は同じく[CTRL]と[Q]。中断したいときは、[CTRL]と[C]を押せばよい。

```
      - Top Menu -
[B] 電子掲示板          [M] メールボックス
[C] SYSOP とチャット    [H] ネットの構造
[U] 環境変更            [I] システムインフォメーション
[S] メンテナンス        [E] ログアウト

[ Date : 88/07/13 , Time : 00:02:31 ]

選択して下さい : U

[1] Mode  [2] Password  [3] Profile  [4] List : 4
-- ID --       -NAME-
-SYSOP-        ** SYSOP **
GASCON         YASO-KANAYA
MISTY          TAKAHIRO-MISU
MARI           MARI-CHIKURA
SUIHOH         MINORU-TAGAWA
UNCHI          HAKONE
TACOX          ﾌｧｯｷﾞｰ
KOBAYASI       HITOSI
RYU            HODAKA-OHMORI
CIVIC          FUMITAKA HONDA
LEO            TAKASHI-MIYAKAWA

[1] Mode  [2] Password  [3] Prof
```

⬆会員の一覧を表示したところ。このようにハンドル名（ニックネーム）をIDにすると、記号と数字より、覚えやすいかもしれないね。

```
      - Top Menu -
[B] 電子掲示板          [M] メールボックス
[C] SYSOP とチャット    [H] ネットの構造
[U] 環境変更            [I] システムインフォメーション
[S] メンテナンス        [E] ログアウト

[ Date : 88/07/12 , Time : 23:58:55 ]

選択して下さい : U

[1] Mode  [2] Password  [3] Profile  [4] List : 1

[1] ANK  [2] SHIFT-JIS : 2

[1] Mode  [2] Password  [3] Profile  [4] List : 2
          OLD PASSWORD:#####
NEW PASSWORD (8byte ｲﾅｲ):#####
                 Again:#####
** OK **

[1] Mode  [2] Password  [3] Profile  [4] List : 3
        Now Name = "** SYSOP **"
New Name (40byteｲﾅｲ): █
```

⬇パスワードを忘れるとアクセスできなくなってしまう。それぞれの会員が責任を持って管理するように心がけよう。

Sysop メンテナンス

このSコマンドは、シスオペのIDでアクセスした場合のみ、使用することが可能になる。シスオペはこのSコマンドを使い、メンテナンスを行なうのである。

1：会員の登録を行なう。会員のID→パスワード→プロフィールの順に聞いてくるので、それぞれ入力しよう。登録した会員は、MEMBERS. DATというファイルにセーブされる。

2：会員の削除を行なう。

3：日付、時間の入力。たとえば日付は、88/08/08、時間は、17:32:00というふうに入力する。

4：新しい電子掲示板を作成するときに使う。新しい掲示板を作るにあたっては、掲示板の名称、掲示板の内容をセーブしておくためのファイル名（拡張子はつけない）、掲示板を管理する会員のID、読み込みや書き込みを規制するボードレベルの設定、電子掲示板のメニューからその掲示板に入るためのキーワードの設定、電子掲示板のメニューにタイトルを表示するかどうかなど、さまざまな設定をする必要がある。

5：誰が何時から何時までいくつ書き込みをしたか？　などのログ（記録）を表示する。

6：ログ内容を初期化する。

7：掲示板の一覧。各ボードの名称、ファイル名、シグオペのID、書き込み数、タイトル表示の有無、キーワードなどを表示する。

8：ディスクの残量をキロバイト単位で表示する。

9：ログインしたときに表示するメッセージを入力する。

IDの登録

```
      - Top Menu -
[B] 電子掲示板          [M] メールボックス
[C] SYSOP とチャット    [H] ネットの構造
[U] 環境変更            [I] システムインフォメーション
[S] メンテナンス        [E] ログアウト

[ Date : 88/07/13 , Time : 01:31:10 ]

選択して下さい : S

      - メンテナンス -

[1] ＩＤの登録          [2] ＩＤの削除
[3] 日付・時間の入力    [4] 電子掲示板の登録

選択して下さい : 1
      ID:OGURIBEE
PASSWORD:SAKKORA
    NAME:KIOYA OGURI
ID = "OGURIBEE"  Pass = "SAKKORA"  Name = "KIOYA OGURI"
Are you sure? (Y/N) : Y
** OK **
█
```

⬆会員の登録や、IDの発行はシスオペの重要な役割のひとつなのだ。

IDの削除

```
選択して下さい :

      - Top Menu -
[B] 電子掲示板          [M] メールボックス
[C] SYSOP とチャット    [H] ネットの構造
[U] 環境変更            [I] システムインフォメーション
[S] メンテナンス        [E] ログアウト

[ Date : 88/07/13 , Time : 02:00:46 ]

選択して下さい : S

      - メンテナンス -

[1] ＩＤの登録          [2] ＩＤの削除
[3] 日付・時間の入力    [4] 電子掲示板の登録

選択して下さい : 2
ID:INOKI
Are you sure? (Y/N) : Y
** OK **
█
```

⬆まちがってIDの登録をしてしまったときや、いらないIDは削除しよう。

```
You have mail!!!

      - Top Menu -
[B] 電子掲示板          [M] メールボックス
[C] SYSOP とチャット    [H] ネットの構造
[U] 環境変更            [I] システムインフォメーション
[S] メンテナンス        [E] ログアウト

[ Date : 88/07/13 , Time : 01:56:05 ]

選択して下さい : S

      - メンテナンス -

[1] ＩＤの登録          [2] ＩＤの削除
[3] 日付・時間の入力    [4] 電子掲示板の登録

選択して下さい : 4
BOARD NAME : ＭＳＸフォーラム
 FILE NAME : FORUM
     SIGOP : GASCON
  BOARD LV : 1
   KEYWORD : MSX
     TITLE : O█
```

⬆新しいボードを作成するときは、設定しなきゃならない項目も多いんだよね。

Mail メールボックス

ログインしたときに、システムは、その会員にメールが届いているかどうかをチェックして、もし、メールが届いていれば、“You have mail!”と表示する。

メインメニューから、Mを押し、メールボックスに入り、Rを押すと、日付、時間、そのメールを送った人のIDとタイトルが表示される。このメールを読むか？　の問いにYesと答えると、メールの内容を読むことができる。

メールの内容をすべて表示すると、このメールを削除していいかどうかを聞いてくるので、Yesまたは、Noと答える。

メールを送るときは、メールボックスからWを選ぶ。宛て先のIDを入力すると、ハンドル名を表示して確認してくるので、まちがいがなければYを押す。あとは、掲示板に書き込むときと同じ要領だ。

```
Welcome !!
You have mail!!

          - Top Menu -

[B] 電子掲示板              [M] メールボックス
[C] SYSOP とチャット        [H] ネットの構造
[U] 環境変更                [I] システムインフォメーション
[E] ログアウト

[ Date : 88/07/13 , Time : 01:18:13 ]

選択して下さい : M
選択して下さい [W] Write  [R] Read : R
-R.Date- -R.Time- -Sender-  -Mail-
88-07-13 01:09:18 -SYSOP-   MAILありがとう！
Read this mail? (Y/N) : Y
MAILありがとう。これからもよろしくね！
                              -SYSOP-
Delete? (Y/N) : ■
```

⬆ログインしたときに、“You have mail!”と表示されると、うれしいものだ。

Help ネットの構造

はじめてアクセスするゲストの人でも、まごつかないように、キミのネットの構造をわかりやすく説明してあげよう。ファイル名は、カナ版がHELP. ANK、そして漢字版がHELP. KNJだ。Hを押すと、このファイルが表示される。

⬆キミのネットに合わせて、ヘルプメッセージファイルを作成しておこう！

Information インフォメーション

ここは、シスオペから会員への連絡を書き込むところ。電子掲示板に新しいボードがオープンしましたとかのインフォメーションは、ここに書いておこう。セーブしておくファイル名は、NEWS. ANKまたは、NEWS. KNJだ。

⬆システムからの重要なお知らせや、報告などは、ここに書いておくこと！

Exit ログアウト

メインメニューからEを押し、確認をした後、ログアウトを選ぶと、ネットワークから抜けることができる。

このとき、ログインした時間とログアウトした時間、書き込み数を表示し、“アクセスありがとうございました”といったGOODBYE. ANKまたは、. KNJというファイルに書かれている内容も表示する。

これと同時にシステム側では、LOGというファイルに、誰が何時から何時までアクセスしたかというデータを記録して、電話回線を切り、着信待ちの状態になる。なんらかの理由で、途中で回線が切れた場合も、LOGに記録を残し、着信待ちの状態に戻ってくれる。

```
選択して下さい : I
ここにはシステムからの連絡などをかきこみます

          - Top Menu -

[B] 電子掲示板              [M] メールボックス
[C] SYSOP とチャット        [H] ネットの構造
[U] 環境変更                [I] システムインフォメーション
[E] ログアウト

[ Date : 88/07/16 , Time : 00:25:19 ]

選択して下さい : E
------------------------------------
LOG IN TIME   : 00:09:23
LOG OUT TIME  : 00:27:08
------------------------------------
====================================
  アクセスありがとうございましたぁ！！
  またのアクセスをお待ちしておりまぁす！！
====================================
Cｼﾅ■
```

⬅ログインした時間とログアウトした時間が表示されるので自分がどのくらいアクセスしていたかがわかるのだ。

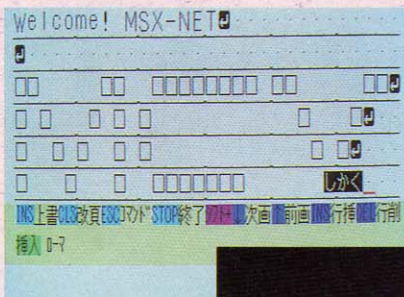
ファイルの作り方

『網元さん』には、じつにたくさんのファイルがある。それらのファイルはあらかじめ自分のネットに合わせて作成し、ディスクにセーブしておくことが必要だ。

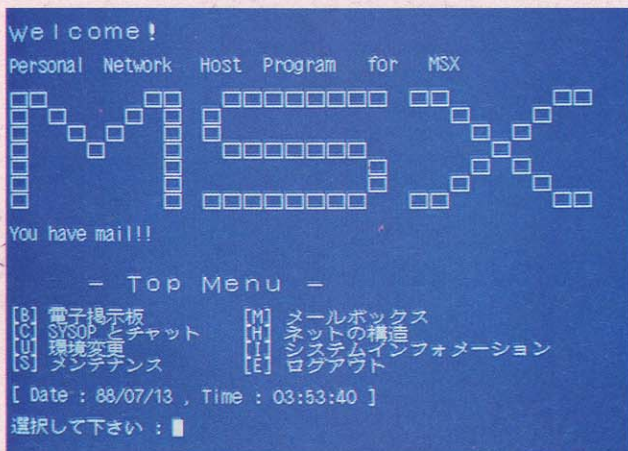
漢字のメッセージファイルは、MSX-Writeなどで作成したファイルの拡張子をつけかえれば、そのまま使うことができる。

『網元さん』は、MSX-JEに対応していないので、通信中に漢字を直接書くことはできない。そのため、掲示板などに漢字のメッセージを書く場合にも、あらかじめ、オフラインで作成した文章をアップロードするかたちになる。

ホストマシンからアクセスし、掲示板で書き込みを選び、タイトル入力のとき、/UPとすると、ファイル名一覧が表示される。その中から任意のファイルを選び、ファイルをアップロードすることができるわけだ。この場合、最初の1行がタイトルになる。

漢字(KNJ)のファイル

⬅MSX-Writeを使ってオープニングの漢字版ファイルを作っているところ。□をいっぱい並べて大きな文字にしようとしているのだ。

```
MSX-DOS version 1.03
Copyright 1984 by Microsoft
COMMAND version 1.11
A>ren openning.txt openning.knj
A>
```

➡MSX-Writeでは自動的にTXTという拡張子でセーブされるのだ。『網元さん』で使うためには、拡張子をKNJにつけ直す必要がある。

⬆MSX-Writeで作成したファイルをじっさいにアクセスして表示してみた。こんなふうにオープニングのタイトルに凝ってみるのもキミのアイデアしだい。

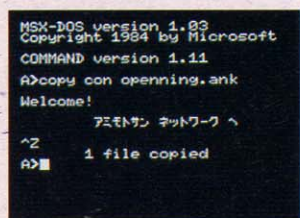
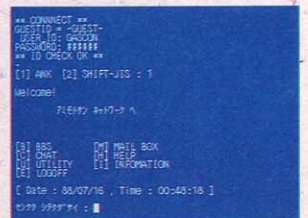
作成するファイル一覧

AUXEDIT. KNJ(ANK)	電子掲示版で書き込みを選んだとき、注意事項を表示するためのファイルなのだ。
CHAT. KNJ(ANK)	シスオペとのチャットを開始するときに表示される、簡単な説明のファイルだ。
COMMANDB. KNJ(ANK)	メインメニューでBの電子掲示板を選択したときに表示されるファイル。
COMMANDS. KNJ(ANK)	メインメニューでSのシスオペ専用コマンドを選んだときに表示されるファイル。
GOODBYE. KNJ(ANK)	ネットから抜けるため、ログアウトを選んだとき表示されるメッセージだ。
GUEST. KNJ(ANK)	ゲストIDでアクセスすると、このゲスト用のメインメニューが表示される。
HELP. KNJ(ANK)	メインメニューでHが押されたとき表示されるヘルプメッセージ用ファイルだ。
MENU. KNJ(ANK)	すでに登録済みの正会員がアクセスしたときに表示されるメインメニューだ。
NEWS. KNJ(ANK)	このファイルには、会員へのインフォメーションなどを書き込んでおく。
OPENNING. KNJ(ANK)	ログインしたときに表示されるオープニングメッセージやタイトルを書き込む。
SEEBORD. KNJ(ANK)	電子掲示板を読むときに表示する注意事項を表示するためのファイル。
SYSOP. KNJ(ANK)	シスオペIDでアクセスした場合のメインメニューを表示するためのファイルだ。

カナ(ANK)のファイル

漢字を読めない機種を使っている人のために、システムで使うファイルは漢字版とカナ版を用意しておくこと。漢字のファイルの作り方は、すでに述べたので、ここでは、カナファイルの作り方を書こう。

『網元さん』には、MSX-DOSが入っているので、ディスクを立ち上げるとA>と表示されて、MSX-DOSのコマンド待ちになる。そこで、COPY CON TEST. ANK (TEST. ANKはファイル名)と入力し、次の行から文章を打っていく。そして文章が終わったら、CTRL キーを押しながら、Z を押し、RETURN を押す。これだけで、今、打ち込んだ文章が、TEST. ANKというファイル名でディスクにセーブされるのだ。MSX-DOSって、こーゆーときにとっても便利だね。

```
MSX-DOS version 1.03
Copyright 1984 by Microsoft
COMMAND version 1.11
A>copy con openning.ank
Welcome!
        アミモトサン ネットワーク ヘ
^Z
     1 file copied
A>
```

⬆MSX-DOSのCOPYコマンドでキーボードからの入力をファイルにコピーする。

⬆表示モードをANKにすると、オープニングもカナのファイルが表示される。

網元さんの作者は伊藤浩道くん

受験勉強中の高校3年生！

今回、紹介したホストプログラムを作ったのは、何と17歳の高校生。会いたい、会いたい！ というわけで、ある晴れた日曜日、彼のご自宅にのりこんでしまいました。忙しい勉強の合間をぬって、ホストプログラムに取り組む様子をうかがってきました！

☗大学は文系にすすむ予定の浩道君。パソコンを完全に道具として使っていました。

おちゃらけネットにしたい

成田線の布佐駅で降りて、伊藤君のうちへ電話をし、駅前の八百屋さんで、発泡スチロールの中でどじょうが泳いでいるのを見て、「これ買えるんですかー？」と、びっくりしていたら、浩道君が、お父さんの運転する車で迎えにきてくれました。

浩道君がMSXを買ったのは、去年の9月。即、ナツメネットに入り、いきなりパソコン通信につかってしまったとのこと。

それまでは5千円もかからなかった電話代がいきなり5万円。

友達がPC-9801でホストを作ったという話を聞き、「いいなあ、でもそこまでのお金はないしなあ」とつぶやきながら、思い思いにキーを打っていくうち、できあがったのが、このプログラムということだそうです。

5月5日に開いた浩道君のネットは現在会員が16名。夜の10時から朝の6時までオープンしています。最初のころは、途中で回線を切ってしまう人がいて、プログラムだけが動いているためほかの人がアクセスできなくなってしまうこともあったそうですが、その他にはこれといったトラブルもなく順調に動いているそうです。

自分のネットに関しては、「とにかく、おちゃらけに楽しいネットにしたいです」っていう浩道君。

毎日の学校、週5日の塾。そしてネットの運営と、忙しい日日を送っている浩道君だけど、ホストをやっていて良い点は、情報が向こうからやってくるっていうこと。「電話代がかからなくなりました」と、笑っていました。個人的には、今度アスキーのネットに入ってPDSを利用しようとしているそうです。

最後にこのネットを使って、パソコン通信を始めたい、っていう人に一言！

「BASICなので、改造しやすいです。どんどん自分たちの使いやすいように変えてください」

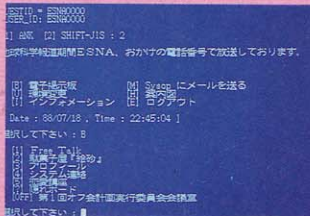
夏休みには、ネットの仲間と集まる予定だそうですが、温泉か、ボーリングか、ビリヤードか、でもめているそうです。

☗一人っ子という環境がうらやましい。物分かりのいいご両親と静かで広い個室。

イトミチ君の ESNA NET

『網元さん』の作者、伊藤くんが運営しているネットワークがESNA NETだ。会員になりたい人はアクセスしてみよう。ホストプログラムの相談にのってくれるかもよ。ただし運営時間を厳守すること。

電話番号☎0471-89-3049

（運営時間 夜10時〜朝6時）

☗ESNAという名前の由来は、カナキーを押して、ESNAと打つとわかる。イトミチ。

ぼくんちの電話はBBSのホスト局!

SONY

IT-V1200

これまでにも、電話と通信モデムが一体となったモデムホンというのがあったけど、さらに、ホストプログラムまで内蔵してしまったのが、ソニーのIT-V1200だ。つまり、これ1台でネットワークのホストを開局できてしまう。留守番電話の気軽さで自分のネットを運営できるなんてすごいね。

電話だけでBBSのホストを開局できるのだ!

NTTの民営化以降、電話機もいろいろなものが出回っているよね。ソニーから発売されたIT-V1200も、ちょっと見るかぎりでは、おしゃれな電話機ぐらいにしか思えない。ところが、なんとこの電話にはモデムと通信ホストプログラムが内蔵されていて、これだけで、自分のネットワークを開局できてしまうのだ。

もちろん、オートサービスのホスト局として使わないときは、普通の電話として使えるし、他のネットへアクセスする際のモデムとして使えることは言うまでもない。

それで、肝心のホストとしての内容だけど、IT-V1200には、50人までの会員を登録できるようになっていて、シスオペのIDやゲストのIDも用意されている。登録した会員が自由に読んだり、書き込める電子掲示板や会員どうしの電子メールなどがあり、個人のネットワークとしては十分な機能を持っている。また、シスオペは会社などの離れた場所からでも自宅のIT-V1200にアクセスすれば、自宅にいるのとまったく同じようにシスオペ専用コマンドを使ってリモート操作することができる。

ホストに電話がかかってくると、IT-V1200自身の自動着信機能が働きオートサービスを開始する。そして、会員のメッセージやメールは、IT-V1200のメモリに蓄えられるようになっている。つまり、ホストを運営しているときに、パソコンの電源を入れておく必要はなく、その間、パソコンをゲームや他の仕事に使えるという点がうれしいよね。

IT-V1200はRS-232Cという規格のコネクタでパソコンに接続するようになっている。ところが残念なことにMSXにはRS-232Cコネクタを標準で装備している機種が少ないのが現状だ。また、MSX用の通信ソフトも必要になってくる。そのへんのところは次頁で詳しく紹介しよう。

IT-V1200何でも情報ネットワーク

ソニー株式会社テレコム事業本部が主宰するパーソナル電子ネットワーク研究会では、現在、このIT-V1200を使ったホスト局を運営している。ゲスト用IDも用意されているので、モデムをすでに持っている人なら、いちどアクセスしてみることをおすすめする。

ネット名：何でも情報ネットワーク
電話番号：03・472・1400
通信条件：300/1200bps N81XN
ゲストID：SONYA009
パスワード：IT-V1200

こちらはソニーIT−V1200の『何でも情報ネット・ワーク』です。

開局：昭和63年5月21日

運営：パーソナル・電子ネットワーク研究会

後援：ソニー（株）テレコム事業本部

【運営主旨】

新しいパーソナル電子ネットワークという通信形態を、
社会の要請を先取りするかたちで提案させて頂きました。
産みの苦しみで、思考錯誤の連続とは思いますが相互の
情報交換により、有効な利用技術の提案をしていきたいと
思います。

《自由な対話により、アット・ホームな雰囲気で
掲示板の閲覧、書き込みをして下さい。》

1：LOGIN−ID=SONYA009
2：PASSWORD=IT−V1200

IT-V1200の自己紹介

では、IT-V1200の特徴とその機能について、IT-V1200くんから自己紹介してもらいましょう。シスオペのIDでアクセスして、ATDEM2とキーボードから入力し、RETURNキーを押す。すると、さすがインテリジェント・テレネットワーク・ステーションの異名を持つIT-V1200くんのこと、自分自身の特徴や機能を説明してくれるのだ。

まず、おおまかな特徴を述べたあと、リクエストに応えて、聞きたい機能の説明に入る。そこで、スペースキーを押すと、コマンド一覧が表示され、RETURNキーを押すか、または、放ったらかしにしていると、勝手に対話サービスデモに移る。これはじっさいにアクセスした場合とまったく同じように、手順を追って表示してくれるので、非常に理解しやすいものとなっている。マニュアルもしっかり作られているので、これからパソコン通信を始めてみようかな、という人でも安心できる。

特　徴

```
INTELLIGENT TELE-NETWORK STATION
★ ★ ★  IT-V1200 の 特 徴  ★ ★ ★

ソニーの「IT-V1200」は、友達の“わ”と広範囲・高密度の情報を
求めるあなたのための「 INTELLIGENT TELE-NETWORK STATION 」です。
まず、主な特徴から、自己紹介しましょう。

§1 BBS機能      : 「IT-V1200」を買ったその日から、あなたは
                   BBS(電子掲示板)のオーナーです。
                   仲間を集め、あなたのBBSを楽しい情報交換の広場
                   として活用して下さい。

§2 電子メール    : 指定した日時に、電子メールを、自動的に発信/転送
   自動発信機能     することができます。

§3 自動着信機能  : パソコンや通信ワープロの電源がOFFでも、自動的
                   に電話を受け、あなたがその場にいなくても、アクセ
                   スしてきたお相手に自動的に対応します。

§4 リモート機能  : ほとんどすべての機能を、電話回線を通して、外から
                   パソコンや通信ワープロで、リモート操作できます。

【 詳しく知りたい機能の番号を入力して下さい 】 どうぞ!→█
```

IT-V1200くんも自己紹介しているように、みんなで広げよう友達とネットワークの“わ”なのである。

IT-V1200には、BBS、電子メール、自動着信、リモート機能の4つの特徴がある。以下に詳しく説明しよう。

BBS機能

```
★ ★ IT-V1200 の 特 徴 ★ ★
では、<§1 BBS機能> の説明をしましょう。

【1】な〜んと、買ったその日から、あなたはBBSのシス・オペです!
  (1) オープニング・メッセージなど、あなたのオリジナルが創れます。
  (2) オーナー、会員、ゲストの3つのレベルのグループ分けができます。
  (3) IDとパスワードで、メンバーの情報も、しっかり管理できます。
  (4) すべての利用状況の履歴が保存されるので、システムのオペレーション
      もバッチリできます。
  (5) 自分のBBSがアクセスされている状況を、画面を通して、同時に
      のぞき見することもできます。

【2】BBS/メールボックス/リモートメール転送などメニューもいろいろ!
  (1) BBS(電子掲示板)は、みんなのための情報交換の広場です。
  (2) 会員のためには、ゲストと区別されたメールボックス(私書箱)が
      用意されています。
  (3) 会員は、あなたの許しがあれば、あなたの「IT-V1200」を
      利用して、他の大勢の会員に、メールを自動的に送ることができます。

【〔スペース〕:コマンド一覧、〔リターン〕:対話サービス・デモ、〔ESC〕:メニュー 】どうぞ!→█
```

BBSと呼ばれる電子掲示板システムだ。シスオペや会員どうしの情報交換の場として使おう。会員は自由に読んだり書き込んだりができる。ゲストは設定によって読めるけど、書き込みはできないようにすることもできる。

電子メール機能

```
★ ★ IT-V1200 の 特 徴 ★ ★
では、<§2 電子メール自動発信機能> の説明をしましょう。

【1】年月日、時刻を指定して、電子メールを自動発信できます!
  (1) 電話帳、メッセージなどを、内部に保存できます。
  (2) あらかじめ作成したメッセージを、時刻を指定して発信できます。
  (3) 同じメッセージを255件の宛先に自動発信できます。
  (4) 他の「IT-V1200」へ発信したメールを、そこを経由して、
      さらに33件の転送先へ届けられます。
  (5) 「IT-V1200」同士なら、真夜中などに、ベルを鳴らさずに
      電子メールやプログラムを送受信することも可能です。

【2】電話回線を通して、リモートで、電子メールの自動発信指示ができます!
  (1) 自分の机の前にいなくても、他のパソコンや通信ワープロを通じて、
      自宅の「IT-V1200」にメールの発信指示ができます。
  (2) 会員でも、転送パスワードを与えられた人は、あなたの「IT-V
      1200」で、メールの自動発信機能を利用することができます。

【〔スペース〕:コマンド一覧、〔リターン〕:対話サービス・デモ、〔ESC〕:メニュー 】どうぞ!→█
```

連絡のつきにくい会員どうしでもメール機能を使えば、お互い都合のいい時間にアクセスして読むことができる。このIT-V1200が1台あれば、50人の会員がそれぞれ自分専用の留守番電話を持っているようなものだ。

自動着信機能

```
★ ★ IT-V1200 の 特 徴 ★ ★
では、<§3 自動着信機能> の説明をしましょう。

【1】「IT-V1200」は、あなたの代わりにシス・オペをやります!
  (1) パソコンや通信ワープロの電源がOFFでも、「IT-V1200」
      を自動着信モードにしておけば、外からのアクセスに自動対応します。
  (2) 自動着信の設定を忘れて出かけても、外から設定することができます。
  (3) 夜など、時間を指定して、ベル音を鳴らさないこともできます。
  (4) 時間帯を指定して、自動対話サービスを働かせることができます。
  (5) 留守中にメールが入ったことを、LEDが点灯して知らせます。

【2】電話回線を通して、リモートで、自動着信の条件の設定変更ができます!
  (1) 自分の机の前にいなくても、他のパソコンや通信ワープロを通じて、
      自宅の「IT-V1200」にアクセスし、自動着信の条件を変更
      することができます。

【〔スペース〕:コマンド一覧、〔リターン〕:対話サービス・デモ、〔ESC〕:メニュー 】どうぞ!→█
```

あらかじめ、時間を設定しておけば、その時間だけ、自動着信機能を働かせることもできる。また、ホストを運営している間、必ずしもパソコンの電源を入れておく必要がなく、パソコンを占有されずに済む。

リモート機能

```
★ ★ IT-V1200 の 特 徴 ★ ★
では、<§4 リモート機能> の説明をしましょう。

【1】オーナーは、外から、パソコンや通信ワープロで、リモート操作できます!
  ・・・第2オーナーパスワードを使えば、外のパソコンや通信ワープロから
      でも、オーナー専用コーナーに入れます。
      そこでは、あなたは、まるで自宅で操作しているような気分で、自由
      自在に「IT-V1200」をあやつることができます。

【2】仲間で「IT-V1200」の基地局をいくつか作れば、ネットワークの
    可能性は、ぐ〜んと広がります!
  ・・・さらに、あなたの仲間が「IT-V1200」の基地局を作れば、
      BBS/メールボックス/発信・転送など、共通に利用することが
      でき、シス・オペは、それらをトータルでリモート管理することも
      可能です。

【〔スペース〕:コマンド一覧、〔リターン〕:対話サービス・デモ、〔ESC〕:メニュー 】どうぞ!→█
```

シスオペは離れた場所からでも第2パスワードを使えば、IT-V1200のすべての機能を使うことができる。たとえば、会社のパソコンから自宅のIT-V1200へアクセスして、メールを転送したりすることができるわけね。

豊富な拡張コマンド

IT-V1200には普通のモデムで使用するヘイズコマンドの他に、29種類もの拡張コマンドが用意されている。拡張コマンドのひとつ、ATMIDはマニュアルを読むと、“丑三つ時を設定する”とあるが、真夜中などに、ベルの音を鳴らさなくする時間帯を決めるもの。

```
< ソニー 拡張 コマンド一覧 >
  CLK ------- 時刻操作
  UID ------- ユーザーID 操作
  PAS ------- 各種 パスワード 問合せ
  PASO ------ オーナー パスワード 操作
  PAST ------ 転送 パスワード 操作
  PASM ------ メール パスワード 操作
  PASL ------ ログイン パスワード 操作
  BBS ------- 掲示板操作
  RSTS ------ 着信状況操作
  RMAL ------ 受信 メール 操作
  SSTS ------ 発信状況操作
  SMAL ------ 送信 メール 操作
  ADR ------- 発信先 (転送先) 操作
  CALL ------ ダイヤル (電話番号台帳参照)
  SEND ------ 発信手順操作
  DIAL ------ 電話番号台帳操作
  GUID ------ 自動対話 サービス の ガイダンス 操作
  LIM ------- 自動対話 サービス の リミット タイマー 操作
  MID ------- 丑三つ時 (ベル音 OFF 時間帯) 操作
  KANJ ------ DTE 漢字 タイプ 選択
  SCON ------ 自動発着信各種条件操作
  MEM ------- メモリー 容量問合せ
  TRAC ------ 自動対話 サービス トレース 開始
  DEM1 ------ 自動対話 サービス シミュレーション 開始
```

オートサービスの設定

拡張コマンドのATSCONでホストを運営する時間などを設定することができる。一度設定してしまえば、毎日、決まった時刻にIT-V1200がサービスを開始してくれる。また、BBSの書き込みやメールをゲストが使用できるようにするとかの設定も行なえる。

■MSX2 （VRAM128K） 2DD

とってもマブイ通信ソフト

mabTerm マブターム

IT-V1200や一般に市販されているモデムをMSXでコントロールするには、RS-232Cカートリッジのほかに通信ソフトが必要になってくる。mabTermはそのための通信ソフトだ。漢字も表示できることはもちろんだが、MSX-JEに対応しているので漢字の入力も思いのままにできるぞ。

RS-232Cカートリッジでモデムをコントロール!

さて、前項でもちょこっと触れたけど、自宅のIT-V1200にアクセスするには、電話回線を使えば簡単だ。でも、自宅から自分のIT-V1200に入るのにわざわざ電話回線を使うのもおかしなことだし、電話が2回線ある家も少ないだろう。

IT-V1200にはパソコンと接続するためのRS-232Cという規格のコネクタがあるのだけど、残念なことにRS-232Cコネクタを標準装備しているMSXは少ない。

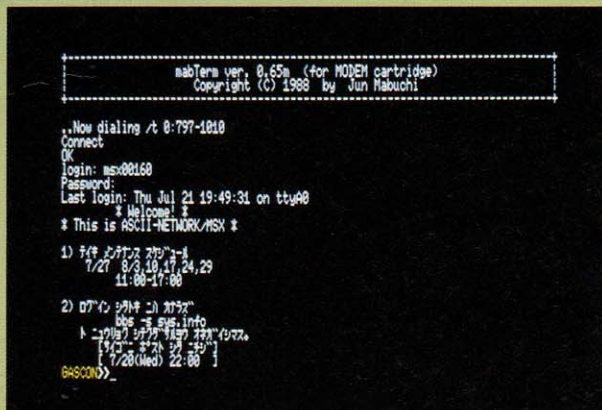
それではMSXでIT-V1200をコントロールできないかというと、そーではない。RS-232Cコネクタを標準装備していないMSXでもRS-232Cカートリッジを使えばいいのである。

次に問題となるのはモデムをコントロールする通信ソフトが必要になってくることだ。MSXの通信カートリッジには、はじめからモデムとそれをコントロールする通信ソフトが組み込まれているのが普通だけど、RS-232Cカートリッジとモデムを使う場合は通信ソフトが必要になる。ここで紹介するmabTermは、RS-232Cカートリッジを介してモデムをコントロールするための通信ソフトなのだ。つまり、今回のIT-V1200だけでなく、市販のモデムをMSXで使いたい場合はRS-232Cカートリッジと通信ソフト(mabTerm)という組み合わせが必要だということ。

mabTermは機能も豊富で、ダウンロードやアップロードが簡単に行なえるほか、PDS(パブリック・ドメイン・ソフトウエア)などからプログラムをダウンロードするときのXモデムと呼ばれる転送手順もフォローされている。また、漢字ROM搭載のMSX2ならば、漢字を横12ドットに圧縮してインターレースモードで表示する。さらにMSX-JEに対応しているので、MSX-Writeなどを使えば、漢字の入力も可能だ。

じつは、mabTermというのはpcs24862、msx01508のmabさんという人が開発したプログラムだ。mabさんが作ったターミナルソフトだからmabTermというわけね。アスキーネットPCSとアスキーネットMSXのPOOLと呼ばれるPDSには、このmabTermがアップロードされている。そして、アスキーネットPCSやMSXのIDを持っていれば、自由にダウンロードして使うことができる。でも、これからネットワークを始めようという人やアスキーネットのIDを持っていない人たちにもmabTermを使ってもらいたいという作者のmabさんの好意で、今回の特集で紹介したMSX用ホストプログラム『網元さん』のTAKERUで販売するディスクの中に入れさせてもらうことになった。とても便利な通信ソフトなので、ぜひ使ってみてほしい。

HBI-1200の通信ソフトとしても使えるのだ!

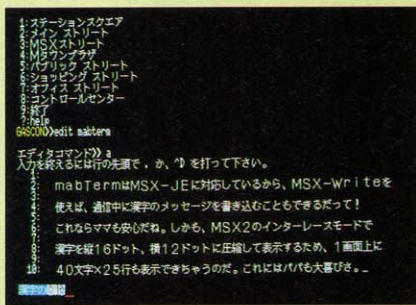
mabTermにはRS-232C用だけでなく、HBI-1200専用のターミナルソフトも入っている。MSX-DOSのコマンド入力待ちの状態からmabTermを起動するときに、TERMMとすれば、HBI-1200用のmabTermが起動する。使用できるコマンドはRS-232Cを使ったときとまったく同じになっている。HBI-1200には通信ソフトが組み込まれているけど、それにあきたらない場合、mabTermを使ってみるのもいいと思う。横12ドットの漢字が使えるのは魅力だね。

⬆MSX-DOSから、A>TERMMで、HBI-1200用のmabTermが起動する。

mabTermの起動方法

MSX-DOSのコマンド入力待ちのとき、TERMRと入力すると、RS-232Cカートリッジとモデムを使う場合のmabTermが起動される。同じくMSX-DOSからTERMMと入力すると、HBI-1200用のmabTermが起動されるようになっている。MSX2本体とRS-232Cカートリッジの相性などが悪く、mabTermがどうしても正常に起動しない場合は、MSX-DOSからBASICと打ち込み、ベーシックモードに入ってから、CALL COMINIでモデムを初期化してほしい。そして再び、CALL SYSTEMと打ち込み、MSX-DOSに戻る。そこで、TERMRとすると、正常に動作するはずだ。ダイヤルのかけ方など、各モデムの使い方については、モデムの説明書をよく読んでほしい。

⬆MSX-DOSのコマンド受け付け状態、A>が出ているときにTERMRと入力するのだ。

⬆mabTermが起動したら、ATDPまたは、ATDTで目的のネットにダイヤルしよう。

もちろん漢字入力もオーケー
MSX-JEにも対応だよ〜ん!

mabTermはMSX-JEに対応しているので、オンラインで漢字の入力が可能だ。HOMEキーを押すと漢字入力モードに入ることができる。漢字入力モードから抜けるときもHOMEキーを押せばよい。漢字は横12ドットに圧縮して表示される。

ダウンロードした漢字ファイルも読める
KTYPEがついている!

Note 1712 jiji.weco
Title: 国家プロジェクトで超電導開発を－米下
msx00300 8:16 7/ 8/88
国家プロジェクトで超電導開発を－米下院小委が法案採択－

【ワシントン7日時事】米下院科学・宇宙・技術委輸送・航空・材料小委員会〈マカーディ委員長〉は7日、米国の超電導技術開発を促進する「国家超電導・競争力法案」を全会一致で可決した。
同法案は、大統領直属の国家戦略材料評議会を通じて超電導技術開発5カ年計画の国家プロジェクトを立案、実施するよう求め、このために1億ドル〈約133億円〉の予算を配分している。
超電導技術の振興を目指す法案はさまざまな形で出されているが、単独法案で、しかも国家プロジェクト扱いを提唱するものが委員会レベルでも採択されたのは初めて。
今後の見通しははっきりしないが、同小委員会としては、今月中に本委員会を通過させ、夏季休会入り前には本会議での成立を目指している。上院でも、ドミニチ議員が同趣旨の法案を提出しているが、まだエネルギー・天然資源委員会で停滞している。

--- 7月8日 8時14分 J8A0300AK15 ---

?
=== Hit any key to quit. ===

ネットからダウンロードした漢字のファイルは、そのままでは読むことができないが、KTYPEというコマンドで読むことができる。MSX-DOSからKTYPEファイル名RETURNとすればよい。このKTYPEも、mabさんのオリジナルだ。

mabTermコマンド一覧表

コマンド	説明
SELECT or ^X	SELECTキーを押すか、CTRLとXを押すとコマンドモードに入る。
INS or ^R	INSキーを押すか、CTRLとRを同時に押すとホストにブレイク信号を送る
HOME or ^K	漢字入力モードに入る。または、漢字入力モードからANKモードに戻る。
CLS or ^L	漢字でチャットするときは、CLSを押すか、CTRLとLを同時に押す。
L 〈filename〉	l〈ファイル名〉で指定したファイルにダウンロードしたものを追加する。
LO 〈filename〉	ダウンロードをするが、同じファイル名があった場合、上書きしてしまう。
L	ファイル名を入れずに、lRETURNとすると、ダウンロードを終了する。
T 〈filename〉	t〈ファイル名〉で指定したファイルをネット上にアップロードする。
R	TransItという特殊な転送プロトコルでファイルをダウンロードする。
S 〈filename〉	同じくTransIt転送プロトコルでネット上にファイルをアップロードする
D 〈filename〉	Xモデム方式でバイナリーファイルをダウンロードする。
U 〈filename〉	Xモデム方式でバイナリーファイルをアップロードする。
B	bを入力すると、ネットワークのホスト局に対してブレイク信号を送る。
A	設定したXモデム転送プロトコルを中止し、解除する。
#	設定した通信手順をディスプレーにすべて表示する。
E y/n	画面にエコー表示をするかしないかを選択する。
V y/n	エスケープシーケンスをサポートするかどうかを選択する。
^ y/n	このモードで、yを選ぶと、コントロールコードなどもすべて表示される。
C fore, back	画面の文字の色とバックの色を設定する。C 15,4で暗い青に白文字になる。
F (filespeck)	ディスクに入っているファイルのディレクトリーをすべて画面に表示する。
W	文字間、行間のウエイトインターバルタイムを設定する(0から255まで)。
Q	mabTermを終了してMSX-DOSのコマンド入力待ちの状態に戻る。
?	mabTermで使用できるコマンドの一覧をすべて画面に表示する。

マルチ趣味、国際派ネットワーク人間！

すがやみつるさん

インタビュアー――千倉真理

あこがれのすがやみつるさんに会える！　思ったより背が高かったすがやさんは、ジーンズにスニーカー。キーボードをゴクゴク自然にたたいていました♥♥♥

就職する前にパソ通で発言を

千倉　すがやさんがパソコン通信を始めたきっかけはなんだったんでしょうか。

すがや　僕は最初アメリカのネットに入ったんですよ。日本では、コミュニケーションしかさかんじゃないけど、アメリカの場合にはニュースがあったり、通信販売ができたりするんです。僕は自動車レースが好きで、〝ザ・ソース〟や〝コンピュ・サーブ〟に入ったんですが、そこのレースのフォーラムでは、向こうのプロフェッショナルに会えるんです。専門のジャーナリストやメーカーの人もいるし、チームの関係者や主催者が〝お知らせ〟というカタチで情報を提供してくれるんです。

千倉　それは、ボランティアなんですか。

すがや　いや、彼らにとってはビジネスの一環ですよ。フォードのモータースポーツニュースなんていうのは、専門の代理店が広告を入れてくるんです。

千倉　パソコン通信が新聞や雑誌のようになっているんですね。

すがや　そう、ユーザーの数が増えたから、企業や団体もメディアとして、価値があるものだと、認めているんです。ほかにも、マッキントッシュやアップルの会長がリアルタイムの会議のゲストで登場して、質疑応答なんかもしたりするわけです。やっぱり、そういう人達とダイレクトに話ができるっていうのは、すごく大きな魅力ですよね。

千倉　日本でも、パソコン通信を取り巻く状況は、大きく変わっていくんでしょうか。

すがや　いや、時間は、かかると思いますね。まずは、もっとユーザーの底辺が広がらないと駄目だし、あと、日本の風潮っていうのも独特だから。

千倉　というのは？

すがや　日本の場合、「○○会社の○×です」って、身柄を名乗ってしまうと、その人から出る意見っていうのは、個人のものではなくて、会社の意見になってしまうところがあるんです。

千倉　サラリーマンの人にとっては、個人個人の発言がしにくい社会ですよね。

すがや　ええ、実名をだせない事情っていうのがあるわけです。だから僕なんて一番感じているんだけど、パソコン通信っていうのはやはり、個人のための情報ツールなんですよ。名前のとおり、1人1台のパーソナルコンピュータなんですよね(笑い)。組織の枠を乗り越えないと、その面白さっていうのは半減しちゃうんじゃないかな。ひとりひとりのアイデンティティー、尊厳っていうようなものが大事にされないところでは、こういうものが根づくのは難しいんでしょうね。で、やっぱり、そういう意味で、アメリカは個人主義なんでしょうね。

千倉　でもね、でもね、(思わず取り乱す！）日本の社会だって変わってきてるわけですよね。パソコン通信を広げることによって人間のほうが変わっていくっていう可能性だってありますよね。

すがや　ええ、それには、若い人

PROFILE

すがやみつる

自他ともに認める国際派ネットワーク人間。『実戦！パソコン通信』や『すぐできるパソコン通信』など、ネットワーク関係の著書も多い。また、モータースポーツ好きとしても有名で、現在、NIFTY-Serveのモータースポーツ・フォーラムのシグオペを務めている。

がキーポイントになると思いますよ。企業に就職する前に、自分の意見を発表することに慣れるようにするとかね。臨教審でも「個性ある子供を」、なんていってるけど、そういうことをいってるんだったら、パソコン通信で書く訓練と発言する訓練をさせたほうがいいんですよね。アメリカでは高校生でもスピーチや討論の技術を授業でやっているんです。テクニックとして論理を組み立てていくことって大事だし、その点、パソコン通信を使えば、高校生くらいの子供でも大人としっかりした会話ができるんですよね。

千倉　コミュニケーションでいえば、草の根ネットっていうのも面白いですよね。

すがや　ええ、仙台のほうにも面白いネットがあって、「ああ、そろそろ深夜割引の時間だな」なんていいながら、つないでます。

千倉　これは、今年のル・マンの進行ですね。日本語の部分はすがやさんが訳しているんですか。

すがや　ええ、フランスのカルバコムっていうネットで、レースの状況を送ってもらっていまして、これだとテレビよりも情報は速いです。レースはテレビで見ていたんですけど、夜中の2時半ごろだったかな、片山右京っていうレーサーが乗った日本人の車が燃えて残骸だけ画面に映ってたんです。ただ、テレビでは、その車に相棒のポール・ベルモントが乗っていたのか、片山が乗っていたのか、またドライバーが無事かどうかもわからない。で、ネットでフランスに聞いてみたんです。カーナンバーを打ち込んだだけなんですが、すぐに向こうからの返事もありました。

千倉　誠実に接していると、それなりの情報がかえってくるんですね。

すがや　とにかく、自分の持っている情報があったら、マメに書いていくことでしょう。また何が知りたいのかということも明確に表わしていくことが大事でしょうね。

『ル・マン24時間レース　主要マシンのトラブル（主として日本車、日本人関係）』

車番:時刻:　内容

```
-----------------------------------------------------------------------------------
000:14H58 TOUR DE CHAUFFE N[ 115 AU RALENTI S'ARRETE EN FUMANT A INDIANAPO (米山二郎、福山英男組：イン
ディアナポリスでスローダウン)
113:15H29 ARRET APRES VIRAGE PORSCHE (#113 ポルシェ・コーナーで停止)
107:15H34 ARRET A ARNAGE (#107 アルナージュで停止)
178:15H29 RENTRE AU RALENTI DEPUIS VIRAGE FORD (#178 フォード・コーナーからスロー走行)
020:15H21 ARRET AUX ESSES TERTRE ROUGE  (#20 テルトル・ルージュで停止)
107:15H40 PASSE AU VIRAGE FORD PORTIERE ENTROUVERTE  (#107 フォードシケインを通過)
107:15H42 COURT CIRCUIT TAB BORD   (#107 ピットにたどりつく)
178:15H31 PB POMPE A EAU           (#178 ウオーターポンプ交換)
072:15H16 ACCELERATEUR COINCE      (#72 アクセル不調)

51:15H15 PB TURBO                  (#51 ターボ交換)
124:15H19 ACCELERATEUR GRIPPE      (#124 アクセル不調)
117:15H25 PNEU AV ECLATE           (#117 タイヤ、バースト)
113:15H29 T A Q VIRAGE FORD ARRETE  (#113 フォード・シケインで停止)
051:15H47 AU RALENTI DEPUIS INDY    (#51 インディアナポリスからスロー走行)
178:15H51 SUPPORT ALTERNATEUR CASSE  (#178 オルタネーター交換)
013:15H40 PASSE A MULSANNE PORTE MAL FERMEE  (#13 ミュルサンヌ通過)
124:15H56 REPART APRES REPARATION ACCELERATEUR  (#124 アクセル修理)
051:15H56 PB BOITIER ELECTRONIQUE   (#51 電気系交換)
001:16H04 T AQ A INDY ARRETEE DS BAC A GRAVIER  (#1 インディで停止後スロー走行)
001:16H09 REPART D'INDY APRES AVOIR ETE TIREE SUR LA PISTE PAR VEHICULE DE DEP  (#1 ピットにたどり着
く)
001:16H09 ANNAGE
177:16H06 CHGT CAPOT AV ET REPART
121:16H00 CHGT MOYEU AV DROIT ET REPART 16H09
117:16H27 AU RALENTI VIRAGE PORSCHE ET S'ARRETE POSTE 122               #178:16H31 REPART APRES
 1H D'ARRET
107:16H33 PASSE AU RALENTI APRES MULSANNE
052:16H33 ARRETEE P3  TRANSMISSION AR GAUCHE CASSEE
131:16H40 T A Q A MULSANNE ET REPART
117:16H28 ARRET P125

77:16H42 REPART DU POSTE 125
107:16H34 ARRET A INDY
037:17H34 RECHERCHE FUITE D'HUILE   (#37:オイル漏れ)
051:17H41 TJS ARRETEE AU STAND PB ALTERNATEUR,BOITIER ALLUMAGE,POMPE INJECTION #131:17H36 ARRETEE POST
E 125 ET REPART A 17H43
124:17H29 FIL D'ALTERNATEUR DEBRANCHE
151:17H50 AU STAND CHANGEMENT PORTE AVD
017:17H34 RETOUR STAND PANNE ESSENCE REPART A 17H36
107:18H07 ABANDON (リタイヤ) OFFICIEL DE LA N[ 107    1ER ABANDON
107:18H07 RAISON DE L'ABANDON DE LA N[107  =   MOTEUR
022:18H24 T A Q ET REPART
022:18H24 T A Q AU "S" DUNLOPET
000:00H00   ABANDONS   1ER                                         *
000:00H00     1987                                                 *
000:00H00                                                          *
                                3H    4H    5H    6H
```

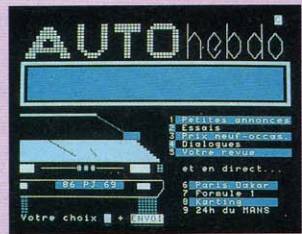
⬆すがやさんがネットワークで送ってもらったル・マン情報の一部。

これがミニテル！

➡日本フィリップス株式会社からお借りしたミニテル端末機。キーボードは本体に収納できるようになっている。今年の秋頃には、日本国内でも販売が予定されているとのこと。

Mマガ編集部から

フランスのネットにアクセス

フランスにはテレテルという大規模なネットワークがあり、その端末機のミニテルはホテルのロビーやレストランなど、いたるところに設置されていて電話とまったく同じような感覚で手軽に使われている。まったくうらやましい状況だね。そこで、MSXマガジン編集部も日本からフランスのテレテルにアクセスして、現地のル・マン関係のニュースを漁ってみたのだ。

⬆テレテルで"AUTO hebdo"というネットワークを見つけてアクセスした。

⬆あった、あった、ル・マンの情報が。これは、予選レースのタイムと順位だ。

⬆総合15位に寺田陽次郎さんがドライブしたマツダ757が記録されている。

⬆こちらは"SPORT·PROT"というネット。ここにもル・マンの情報が……。

ル・マンとコンピュータネットワーク!

ル・マン24時間耐久レース

24 Heures du MANS

フランスはミニテル端末機が320万台も普及しているネットワーク先進国。テレテルの電子電話帳は加入者2,400万人のデータバンクだ。端末機はいたるところに置かれ、買い物帰りの主婦やサラリーマンが駅の端末機でル・マン耐久レースの情報に見入っていたりする。

写真/奥山和典

⬆24時間走り抜いたマツダ767、757に、見慣れたステッカーを発見。なんと、ログインのステッカーじゃないか！　うむむ、抜け目のないやつらだなぁ……。

サーキットはひとつのネットワークだ！

世界でいちばん過酷なレースとして知られるル・マン24時間耐久レースが、今年もフランスのサルテ・サーキットで行なわれた。このレースの経過は通信衛星を使い、日本のテレビで生放映されたので、見た人も多いんじゃないかと思う。

決勝レースに出走した49台のマシンのうち完走したのは、わずかに25台。この過酷なレースにMSXマガジンの姉妹誌ログインの応援するマツダチームは通算10回目、8年連続出場。今年のル・マンには3台がエントリーし、いずれも完走。カーナンバー203のマツダ757は総合15位、IMSAクラス2年連続優勝という快挙を果たした。

ル・マン24時間耐久レースでは、最高時速が400キロを超え、24時間走り抜くと走行距離は5,000キロにも及ぶ。これはアメリカ大陸を横断する距離に匹敵する。年々、この走行距離は長くなっているにもかかわらず、使用できるガソリンの総量は2,550リッターときびしく規制され、少なくなっているのだ。ル・マンが世界一過酷なレースといわれるのもうなずける。

24時間 コンピュータは走り続ける・・・・・

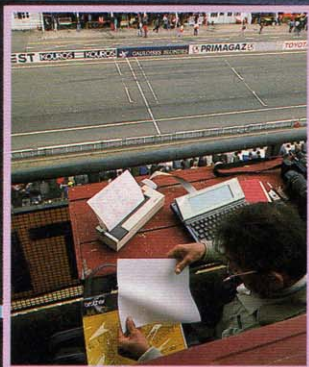
ル・マン24時間耐久レースを運営するサーキット側でも、コンピュータはなくてはならない。

車両検査のデータ保存、型式やボディ形状が規定に合っているかどうかの照合にもコンピュータが使われる。また、レース中の燃料補給やパーツ交換の様子などは各マシンごとに担当オフィシャルがチェックしてコンピュータにインプット。オンラインのネットワークで結ばれた競技審査委員室のコンピュータで集中管理される。

公式計時室ではコントロールラインをマシンが通過するたびにラップタイムを計測し、総合順位や周回数のみならず、最速ラップタイムの更新や全マシンのラップチャートの作成、ドライバー別の順位まで、リアルタイムに計算してモニターに映し出される。これらの結果は、場内いたるところにあるネットワーク端末機で見ることができるようになっている。

プレスセンターでは世界各国の記者たちがハンドヘルドコンピュータに向かって記事を書く姿が目立つ。APやAFPなど、通信社の専用ブースではレースの途中経過がネットワークを通じて世界中へリアルタイムで送られる。

こうして、ル・マンの24時間、コンピュータはマシンと共に休みなく走り続けるのだ。

◀記者たちはハンドヘルドを愛用している

⬆いたるところにミニテルの端末機が置いてある

⬇レースのあらゆる情報はコンピュータで集中管理されている

総量2,550リッターのガソリンで、可能な限り速く、しかも24時間マシンを壊さずに走り抜くためには、マシンの空力特性の向上やシャーシの改良などが重要になってくるが、この分野もコンピュータなくしては考えられない。

また、各マシンには、コンピュータ制御の燃料噴射システムが搭載され、コンピュータシミュレーションから得られたデータや、じっさいの走行から得られたデータをもとに、走行状況に応じてエンジンに送り込むガソリンの量をコンピュータがコントロールする。

ル・マンは一般に売られているガソリンを使用する規定になっているが、ガソリンのオクタン価のバラつきや昼間と夜の気温差によっても燃費は変化する。とくに、今年のル・マンは燃費競争といわれるぐらいシビアな状況の中で行なわれた。コンピュータの果たす役割は重要でマシンの性能を大きく左右してしまう。

つまり、コンピュータのチップの中に収められたデータがレースでの勝敗を決定してしまうと言っても過言ではない。まさしく世界一過酷なル・マン24時間耐久レースは、熱き男たちとマシン、そしてコンピュータの闘いなのだ。

PRESENT

MAZDA767

●Tシャツ(5名)●ステッカー(10名)

マツダスピードからル・マン24時間耐久レース、8年連続出場を記念したMAZDA767のカッコいいTシャツとステッカーを貰ったので、MSXマガジンの読者にプレゼントしてしまうぞ。欲しい人はル・マンのTシャツ、または、ステッカーが欲しい!!と、はがきに書いてMSXマガジン編集部まで送ってくれ。

ネッ〃ト〃ワー〃ク〃で画像（グラフィック）を送ろう！

なぷるぷす NAPLPS

NAPLPS(なぷるぷす)というのはカナダで開発されたビデオテックスの画面情報サービスのこと。パソコン通信のネットワークでも、このNAPLPSを使って画像を送ったり、受け取ったりして楽しんでいる人たちがいる。アスキーネットPCSのNAPLPS-SIGを見てみよう。

⬆後藤寿庵さん(pcs08452)の作品。この絵は後藤さんのMSX2で描かれたのだ。

NAPLPS 4コマ漫画!

オレ飛竜

⬅NAPLPSの機能を使った4コマ漫画のはじまり、はじまり一つ！

ガオ!!

⬅NAPLPSのエディタを使い1コマ目の上に次の絵を重ねて描いていく。

オロ?

➡絵を見るときは作画手順がそのまま順を追って表示されていくわけ。

ガチョ〜ン!!

➡これを利用すると簡単なアニメーションを作ることができるのだ。

これで ワオ〜〜ッ! おしまい!!!

マルホさん(pcs08709)の作品。

今、画像通信に注目！

パソコン通信で文字だけでなく、画像も送ることができたら楽しい。じっさいに、アスキーネットPCSやMSX、PC-VAN、NIFTY-Serveなどでは、パソコン通信のネットワークを利用して、画像データのやり取りが行なわれている。

MSX仕様のパソコンなら、どのメーカーのMSXでも互換性が保たれているけど、知ってのとおり他のパソコンの場合は同じメーカーのパソコンであっても機種が違えば互換性がないものが多い。ネットワークには、いろいろな機種のパソコンでアクセスしている人がいるわけで、画像を送るといってもたいへんだったわけ。

ところが、NAPLPS方式の画像データならば、機種ごとにデコーダ（NAPLPSのデータを解釈して画像にするためのソフト）を用意すれば、機種に関係なくNAPLPSの画像を見ることができる。

つまり、PC-9801というパソコンで描いた絵を、MSX2で見ることができるし、その逆もできるってわけね。

もうひとつ、NAPLPSの利点は同じ1枚の絵の画像データをうんと少なくすることができること。これは、パソコン通信のネットワークで画像データを送るときに大いに役に立ってくれる。たとえば、MSX2の場合、screen 8で描いた絵をディスクにセーブすると、1枚の絵に54キロバイトも必要なのでほんの十数枚しかディスクにセーブできない。NAPLPSなら、ここで紹介しているような絵を112枚ディスクにセーブしても、まだディスク容量は余っているのだ。

現在、アスキーネットPCSにあるPDS（パブリック・ドメイン・ソフトウェア）のPOOLシステムというところには機種ごとのデコーダがアップロードされているので、自分の機種のデコーダをダウンロードすれば、NAPLPSの画像データを見ることができるようになる。

じつは、これらのデコーダはすべてネットワークに集まった人たちの手作りなのだ。

ここでいうNAPLPSは、標準の規格（ANSIX3.110-1930）をすべて満たしているわけではなく、画像通信に必要不可欠な機能を重点的にサポートしたNAPLPSのサブセットとして考えてもらいたい。

NAPLPSに興味を持った人は、アスキーネットPCSやPC-VAN、NIFTY-ServeのNAPLPS-SIGをのぞいてみてね。

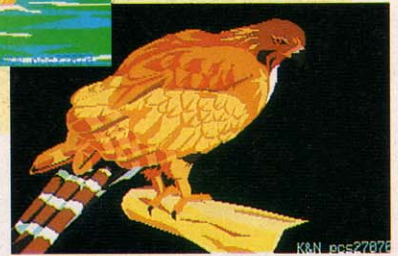
アスキーネットPCS

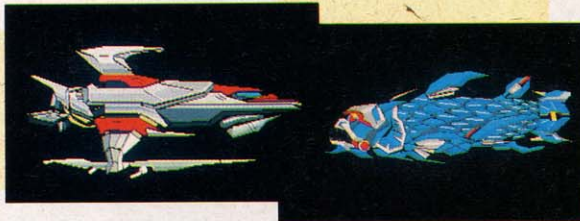
NAPLPS画廊(ギャラリー)

⬆➡anneさんの作品(pcs26783)。精力的に作品を発表し続けている常連のひとりだ。voiceで会ったら気楽に声をかけてみよう。

⬅⬇丹念に鳥の羽を描いて美しい画像をアップしてくれたのがK&Nさん(pcs27070)。NAPLPSで描いた鳥図鑑なんてのができたらすごいと思う。

⬇中村さんの作品(pcs12679)。題は"引っ越し"だけど、どう見ても夜逃げとしか思えない。

⬅左ページのタイトルのところで紹介してる後藤寿庵さんのリアルなタッチの作品だ。

⬇こんな暑中見舞いのメールをもらったら、うれしくなっちゃうな。NYAOさん(pcs14333)の作品。

➡Chuinさんの作品。(現在はmsx01848)。丁寧に描き込まれた作品だね。楽しみながら描いているのが伝わってくるようだ。

NAPLPSを使った高島屋のカタログ

もうお中元の時期は過ぎてしまったけれど、高島屋はパソコン通信のネットワークを使い、お中元カタログのサービスを行なった。

このカタログにNAPLPSが使われていたというわけだ。パソコン通信でオンライン・ショッピングができることは、すでにあたりまえのことのようになっているけど、やはり、商品がどんなものか、文字でいくら説明するより、商品そのものを画面に表示したほうがずっとわかりやすい。

高島屋のお中元カタログに使用したNAPLPSは標準NAPLPSのフルセットということだが、MSX2のNEWNAP(NAPLPS用デコーダ)でも画像を見ることができた。今後のパソコン通信のサービスとして注目したいね。

⬆NAPLPSで描かれたヨーロッパの風景。こんなカタログなら欲しいね。

⬆美しい風景を見た後で現実に戻される。やはり絵を見るだけにしよう。

THE LINKS

パソコン通信 大博覧会開催中!

期間8月1日(月)〜8月31日(水)

ネットワークの画像通信をもっと、突きつめていくと、オンラインのネットワークゲームにたどりつくのではないだろうか。THE LINKSは、画像通信ができるMSX専用ネットワークで、とくにネットワークゲームが充実していることで有名だ。

夏休みはネットワークゲーム大会だ!

THE LINKSについては、これまでもたびたび紹介しているので知っていると思うけど、日本で画像通信ができるMSX専用のネットワークだ。右に掲載したメニューを見てもらえばわかるように、THE LINKSでは、さまざまなサービスを行なっている。さらに、夏休みの間、パソコン通信大博覧会を開催中はいろいろな楽しいイベントが目白押しだぞ。

MSXマガジンも、このイベントに参加して、何か馬鹿なことをやろうと思っている。そのひとつが、本誌、MSX通信のコーナーでおなじみの田中パンチ先生による替え唄コーナーや回文募集のコーナー。それから、千倉真理さんとオンラインでおしゃべりしちゃうこともできるぞ。くわしいスケジュールは、MSXマガジン8月号を見てね。

しかし、何といってもイベントの目玉は、ネットワークゲーム大会だ。次のページでは、THE LINKSのネットワークゲームの中でも、とくに人気の高い、A1グランプリを取り上げて、紹介したいと思う。

メニューがちょっと変わりました

➡これがTHE LINKSの新しいメニュー。ホビーから教育、株式情報まで幅広いサービスを行なっているのだ。

やはり、ネットワークゲームはおもしろい!!

A1グランプリ

『A1グランプリ』はアメリカ西海岸のロサンゼルスからニューオリンズまでを走破するゲームだ。

じっさいのゲーム時間でいえば、はやい人で1時間、遅い人だと2時間位かかる。でも、通話料の心配をする必要はない。ゲームのプログラムをMSXの本体のメモリに転送したら、THE LINKSにアクセスするのは、チェックポイントを通過したときだけ。レースの最中、つまり、走行中はオフラインなのでいっさい通話料はかからない仕組みになっている。チェックポイントでアクセスすると、現在の自分の順位が表示されるってわけだ。

1 エントリー受付

⬆レースに参加するには、ここで2番を選び、エントリーしておくことが必要だ。

⬆申し込みが受け入れられると、電子メールでエントリーカードが送られてくる。

2 プログラムを転送

⬆レースのスタートの2時間前からプログラムをダウンロードすることができる。

⬆ダウンロードが終了すると、一斉スタートの瞬間まで、カウントダウンされる。

3 レーススタート!

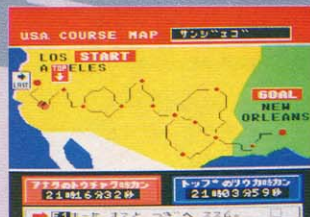
⬆さて、いよいよスタートだ。まだ先は長いぜ気楽に行こう。おっ、ショップだ。

⬆アメリカを旅するときは、カーステレオは必需品。エンジン音だけじゃ淋しい。

5 やばい! スピード違反だ!

⬆調子に乗ってハイウェイを飛ばしていたら、スピード違反で捕まってしまった。

⬆こんなところで時間をロスするわけにはいかないんだぁ。はやく出してくれ!

4 チェックポイントを通過

⬆第1チェックポイントにたどり着いたら、トップはもう、あんなところに……。

⬆第1チェックポイントのランキングは10位。まだまだ、挽回のチャンスはある。

そして……ゴールイン

やっとのことで、ゴールイン! 結果はともかくとして、アメリカ大陸5,000キロを走破した満足感と、共に走り抜いた全国各地のレーサーたちに対して妙な連帯感を覚える。スピード違反で捕まり、一緒にブタ箱に入れられたアイツも、やはり同じ気持ちだろうか?

⬆途中でかなり頑張ったが、トップ集団には遠く及ばない。最終順位は5位だ!

⬆これがA1グランプリの認定書。走り抜いた者だけが持つことができる勲章だ。

海外のネットワークゲーム情報Part.1

ネット上に"世界"を構築した

ただなんてことない日常生活を、なんてことなくネットワーク上で体験できてしまうのが『ハビタット』。本当はと〜ってもスゴイ仕掛けがあるのだけど、そこに暮らす人はなんとなく過ごせてしまうのは、さすがネット先進国のアメリカだ。

夢を現実にする G.ルーカス

最近某家電メーカーのCMに登場して、「いつもサムシングニュー」なんていってるおヒゲのおじさん知ってるかな？　顔を見るのははじめてでも、その名前はだれもが知ってるハズ。SF映画の名作、『スター・ウォーズ』シリーズを生みだしたジョージ・ルーカスだ。

で、そのルーカスが、スター・ウォーズの４作目も作らずに何をしていたかといえば、カリフォルニアの山奥に広大な土地を用意して、〝ルーカス・フィルム〟という会社を設立。日夜〝サムシングニュー〟を求めて右往左往していたというわけ。MSXにも移植されてる『エイドロン』や『ボールブレイザー』なんてソフトも、これから移植が期待される『マニアック・マンション』も、すべてこのサムシングニューなのだ。

そんなルーカス&ルーカス・フィルムが、コンピュータゲームの次に目をつけたのがネットワーク。電話のあるとこならどこからでも、大勢の人が同時にアクセスできるこのメディアは、それ自体サムシングニューの魅力を持ったもの。特にアクセスしている人同士でリアルタイムに会話が楽しめるチャットサービスや、マルチプレイヤーのオンラインゲームは大人気だ。そしてこのネットワーク上にルーカスが作り出したのが、ハビタットと呼ばれるコンピュータワールド。大勢の人が共同で暮らしを楽しむ第２の人生、夢の世界が、ここに展開するのだ。

自分の目的は自分で見つけてね

さてそれでは、このハビタットの世界を説明していくね。まずここの住民はアバターと呼ばれ、それぞれの家を与えられる（うん、さすがアメリカだな。太っ腹！）。で、人と会うのが嫌いな対人恐怖症の人は、そのまま家の中でじっとしてれば、それはそれで安らぎが得られていいかもしれない。でも、わざわざ電話代払ってネットワークにアクセスするくらいなら、外に出てあたりを散歩してみよう。

ハビタットというのは、ルーカスが作り出したコンピュータワールド全体を指す言葉で、実際にアバターが生活するのは、その中に点在する街。街の中には、ホールやらオフィスやら新聞社やらと、実際の社会と同じような建物が作られている。それも、ただあるわけではなくて、それぞれ機能しているから驚きだね。

はじめてハビタットの世界にきたキミは、当然のことながら仕事も目的もない。それは、自分自身で探し出すものなのだ。装備をそろえて街の外へ探検にいくのもいいし、自分で店を始めて商売に精を出すのもいい。茶飲み友だちを見つけて街中を歩きまわったり、パーティーを開くのもいいね。そうそう、文章に自信のあるキミなら、新聞社に就職するのもいいかもしれないよ。とにかく、このコンピュータが作り出した世界の中で、思いっきり生活を楽しんでしまうというのが、ハビタットでの正しい過ごし方というわけだ。

右のページに掲載したのが、実際にハビタットにアクセスしたときの写真。街に作られた名所旧蹟（？）や、気の良さそうな人々のようすを感じてもらえるかな。

Quantum LinkってTHE LINKSみたい!?

ハビタットが運営されていたのは、クォンタムリンクというネットワーク。これはアメリカで大きなシェアを持つCommodore64、128というパソコンの専用ネットワークだ。「運営されていた」と書いた理由は、ハビタットは実験期間が昨年終了し、本格的なサービス開始に向けて現在準備中だから。

このクォンタムリンクというのは、日本のMSX専用ネットTHE LINKSとコンセプトが似たシステムで、通常のネットワークのような文字だけの情報ではなく、グラフィックも送ることができる。というより、グラフィックの要素がかなりのウエートをしめるといってもいいかもしれない。だから右ページの写真のような、アニメーション的な表現も可能になったのだ。

また、グラフィックに限っていえば、Commodore64とMSX1は似ているところがあって（ちょっとドットが荒い画面なんかMSX1みたいでしょ）、日本のTHE LINKSもMSX1を基準にして画面を作っていることだし、ぜひハビタットの世界を移植してほしいな、な〜んて思ったりして。２つのネットワークがハビタットで結びつくなんて、楽しそうじゃない！

⬆クォンタムリンクのオープニング画面。メニューを選んでファンクションキーで決定するなんてTHE LINKSみたいだね。

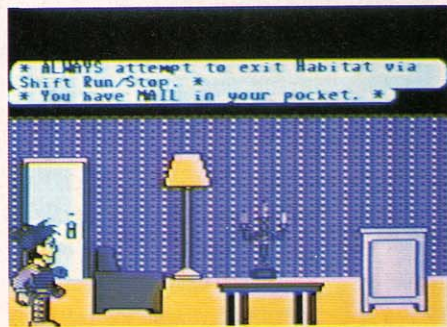
こんな感じで HABITAT の暮らしはすぎていく

ハビタットを知ってもらうには、とにかく一度アクセスして、その世界を体験してもらうのが一番。でもそのためにはCommodoreのマシンが必要だし、クォンタムリンクのIDは取らなくちゃいけないし、アメリカにアクセスするわけだから、電話代が死ぬほどかかるし……その上、現在ハビタットのサービスは休業中。本格的な運営には、しばらく時間がかかりそうだから、どうあがいてみてもアクセスすることは不可能だね。

そんなわけで、昨年の実験システム期間中に姉妹誌ログインがアクセスしたときのようすを、ここで紹介してみよう。それぞれの人が話した言葉は、画面の上の方に順番に表示されているよ。辞書を片手に訳してみてね。

ご近所づきあいも大切にね・・・

最近のアパートやマンションでは、隣にどんな人が住んでいるのか知らない、なんてことがあるけど、ハビタットでは別。気軽に声をかけて友だちになっちゃおう。家の前にはポストがあって、手紙を出すことも可能だよ。

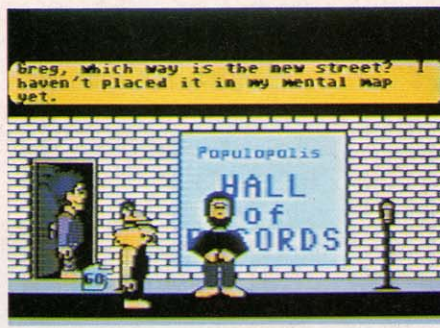
スタート地点は自宅から・・・・

アバターとなってまずやらなくてはいけないのが、自分の体を作ること。頭の形や性別、髪の色、シャツの色、ズボンの色、そして背の高さなど、そのバリエーションもさまざま。だからまるっきり同じ容姿の人物に出会うこともないね。

お金を貯めれば頭も選べる・・・

ハビタットの世界で働いてお金をもうければ、スペアの頭を買うこともできる。RANT編集長のオズグッドも、いろいろと頭をコレクションしていて、その日の気分ですげかえるとか。でも、生首がゴロゴロしてるみたいで不気味だな～。

テレポートでお出かけしましょ・・

自分の家の近くなら歩いて移動することもできるけど、一気に遠くまで出かけたいときにはテレポートを利用しよう。これはなにがしかのお金を入れると、一瞬のうちに物体を移動してくれる便利なもの。地下鉄もバスも必要ないのだ。

街の記録も残ってる・・・・・・

比較的歴史が浅い国だけに、アメリカというのは過去の記録を大切にあつかうところだ。そんなことが影響してか、ハビタットの世界にもHALL of RECORDSという、街のさまざまな記録を残すための建物がたてられていた。

新聞社だってあるのだ～!・・・・

ここはハビタットの新聞社、RANTの前(新聞といっても週刊だけどね)。入り口の横には販売機があるぞ。試しに新聞を買ってみると、画面一杯に記事がつまっていて、それがなんと16ページ。ハビタットでの出来事はなんでもわかるぞ。

ここでオラクルと話せるぞ・・・

オラクルというのは、ハビタットの世界を管理する神みたいな存在。彼と話すには噴水にカーソルを合わせればいい。店を持ちたいなんてお願いも、聞いてもらえるかもね。また、遠く離れた人との会話には、テレパシーが使えるぞ。

海外のネットワークゲーム情報Part.2

リアルタイムでプレイするエアウォリアー

ネットワーク上で、マルチプレイヤーによるドッグファイト(空中戦)が展開！　そんな夢のようなことがアメリカでは現実となっている。GEnie(ジニー)というネットワークで争われるエアウォリアーだ。

↑エアウォリアーを製作した、ケスマイのスタッフが勢揃い。部外者も若干名。

★レッドバロンが★続出してるぞ

自家用飛行機が比較的簡単に手に入るアメリカ。日本に比べて、自分の手で操縦桿をにぎるチャンスも多いはずだ。そんなことが影響するのか、フライトシミュレーターの人気も高く、新しいパソコンが発売されると、必ずといっていいほどフライトシミュレーターも開発される。日本におけるパソコンと麻雀ソフトのような（ついでにいうなら、自分があがると女の子が服を脱ぐようなヤツね)、切っても切れない、不滅の組み合わせというわけ。

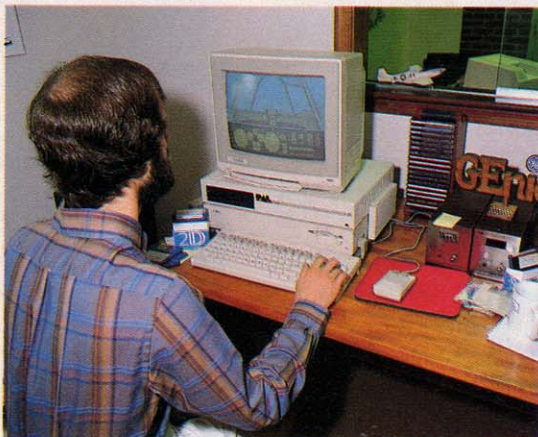
で、ただでさえ空を飛ぶのが好きなアメリカ人に、マルチプレイヤーのドッグファイトゲームを与えたらどうなるか。こりゃもう、火を見るよりあきらか。みんな思いっきりハマりきってるわけですよ。我こそは撃墜王レッドバロンだ！　って感じで、日夜ネットワークにアクセスしっぱなしなのだ。まあ、日本に比べて電話料金が安いってこともあるかもしれないけど、ちょっとすごいね。

このゲームの正式タイトルはエアウォリアー。大手電機メーカーのジェネラルエレクトリック(GE)が運営する、GEnieというネットワーク上で、第１次や第２次世界大戦中の戦闘機を使って、ドッグファイトを展開するものだ。ゼロ戦はもちろんのこと、ムスタングやスピットファイア、メッサーシュミットなんて名機が選択可能。また、マルチプレイヤーの利点を最大限に生かして、B-17などの爆撃機も。これは２～３人で同時にアクセスして、操縦したり機銃を撃ったりを分担する。なかにはちゃっかりした人もいて、自分は機銃を撃ちまくりたいために、一緒に飛んでくれるパイロットをネットワークで募集したりもしてるそうだ。

★プログラムは★ネットでダウン

さて、そんなこんなでアメリカのネットワーカーたちがハマりきっている、エアウォリアーの仕掛けをちょっと解説してみようか。プログラム本体はネットワーク上にあって、ユーザーはこれを自由にダウンロードして使用する。下の写真のように、画面にコックピットを表示したり、背景をリアルタイムに描きかえたりというのは、すべてこのプログラムの仕事。ネットワークが関与するのは、それぞれの端末（つまりユーザー自身のコンピュータ）から送られてくる各機の状態を管理するだけだ。だからゲームに参加しているユーザーがどんなに増えても、処理速度が遅くなるなんてことはない。

操作はほとんどがマウスでOK。補助的にキーボードを使うくらいかな。また無線を使えば、他の機

➡こんな感じでプレイできちゃうのだ!

⬅ケスマイ社内のネットワークでエアウォリアーをデモプレイ。なんと敵はとなりの部屋にいたりして……。

⬆ムスタングのコックピット。なかなかリアルでしょ？　前方に山並みが見える。

⬇こちらはB-17。窓をとおして、右翼のプロペラが回っているのがわかる。

⬆ケスマイ社内は、スカイラブやアポロなどのポスターだらけ。

体のパイロットとも会話ができちゃうのだ。これはネットワークのチャットシステムと同じ要領で、キーボードから文字を打ち込むと、画面の右側にメッセージが出力されるという具合だよ。

★片田舎にある★★ソフトハウス

エアウォリアーの存在を知ってしまったなら、次に気になるのが「どんなヤツが作ったんだ!?」ってこと。そこで、いろいろ調べていくと、たどり着いたのが〝ケスマイ〟というソフトハウス。この名前に覚えがないかな？　実は昨年MSX-NETでサービスが続けられていた『ダンジョンズ・オブ・ケスマイ』という、シングルプレイヤーのネットワークRPGを作った会社なんだ。その後アメリカのコンピュサーブで、『アイランド・オブ・ケスマイ』というマルチプレイヤーのRPGを発表。ネットワークゲームに関しては、先駆者ともいえるね。

そもそも彼らが、どうしてネットワークゲームに目をつけたかといえば､単純明快「自分たちがプレイしたかったから」。スタッフ全員が超エリートで、普通の道を歩んでいれば一流企業のトップクラスにもなれるハズなのに、それをあっさりと放棄して趣味の世界に入ってしまったというわけ。だからゲームの完成度もピカイチ。今度はぜひ、日本のパソコン向けにソフトを開発してもらいたいね！

PILOT'S MANUAL for B-25 MITCHELL

PILOT'S MANUAL FOR BOEING B-17 FLYING FORTRESS

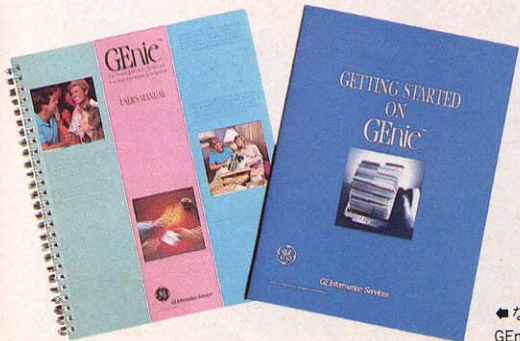
➡プラモデルはいいとして、なんとその上のパイロットマニュアルは本物！　ケスマイはオタク集団なのかな。

GEnieにアクセスしちゃおう!

エアウォリアーをはじめとするオンラインゲームと、数限りないPDS（パブリック・ドメイン・ソフトの略。ネットワーク上で、ユーザーに無償で配布されることを目的としたソフトウエア）が魅力となって、今注目のGEnie。さすがにエアウォリアーをプレイするには、マッキントッシュやアミガといったアメリカ製のパソコンがないとダメだけど、電子掲示板を読んだりチャットをしたりするには、MSXでもOKだ。そこで、GEnieにアクセスする方法を教えちゃおう。「電話代なんか怖くない！」なんて太っ腹のキミなら、挑戦してみてね！

まず、なにがなんでも必要なのが、KDDのVENUS-P（ビーナスピーと発音。データ通信用の専用回線）に加入していること。そしてビザ、マスター、アメリカン・エクスプレスのいずれかのクレジットカードを持っていることだ。VENUS-Pに入ったら3136900というGEnieのネットワークコードに接続。無事にホストにつながったら、XJM11920, GEnieと入力しよう。後はメッセージにしたがって住所や氏名を入力していけば、一応の手続きは終了（これをオンライン・サインアップという）。後日GEnieから電話がかかってきて（日本支社からの電話だから安心してね）IDとパスワードが手に入るというわけだ。

GEnie USER'S MANUAL

GETTING STARTED ON GEnie

⬅なんともカラフルな装丁のGEnieのマニュアルだ。

⬆GEnieの偉い人、ラウデンさん。ジェネラルマネージャーの肩書を持つ。

⬆画面は端末側のマシンによって、少しずつ違うけれど、基本的なところでは同じ。写真は開発中のホストの画面。

あのドラクエシリーズの作者、堀井雄二さんと姉妹誌ログインの連中が密かに進めているプロジェクトが、『電脳空間RPG』なのだ。ファンタジックな世界をネット上に作り、その中でいろんな人と知り合ったり、一緒に冒険したりできるっていうのだから、すごい！

ネットワーク・マルチプレイヤーゲーム

電脳空間RPG

サイバースペース

海外ネットワークゲーム情報でお伝えした、『ハビタット』みたいなネットワークの世界に住んでみたい！　日本でも、ぜひ、ハビタットのようなネットワークゲームを作ってほしい！　と思っている人も多いと思う。

でも、ただ指をくわえて見ているだけじゃ、いつまでたってもできやしない。そこでMSXマガジンの姉妹誌、ログインはドラクエシリーズの作者、堀井雄二さんを巻き込んで、『電脳空間RPG』のプロジェクトをスタートした。

ネットワークでファンタジックなRPGができたら、面白くならないはずがない。酒場には、野心を持った強者どもが集まり、自分こそはドラゴン（最終的な敵がドラゴンかどうかは知らないが）を倒し、財宝と名誉を得ようともくろんでいる。しかも、彼らはじっさいにキミと同じように生きている生身の人間なのだ。

現段階では、何人かの人が別々のところからアクセスして、マップ上を動き回れるところまでできている。問題はネットワーク上にどんな世界を作るのか詰めの作業をしている状態だ。たとえば、魔法は使えるようにするのか、しないのか。また、使えるとすれば、どんな魔法が必要かといった具合。その他にも、考えておかなければならないことがいっぱいある。なんてったって、ひとつの世界を作りあげるんだから、大変なわけだ。

今、この電脳空間RPGをいろいろな機種で遊べるように、各端末側のプログラムの移植作業を行なっている。我こそはと考えているプログラマーの人は、ぜひ、MSXに移植する作業を手伝ってほしい。一緒に電脳空間RPGを作ろうよ。

ネットワークはもっと面白くなる　堀井雄二

パソコン通信の楽しさは、なんといっても、見ず知らずの人たちと意見を交換したり、おしゃべりをする楽しさであろう。

たとえば、チャットという多人数でおしゃべりするシステムがあるが、チャットでは、すでに何人かで話しているところに突然入って、おしゃべりに参加することができる。

すでにネットを体験しているキミは「んなこと当たり前だろ！」というかもしれないが、これはネットだからできることであって、じっさいの現実社会でそんなことをしたら（つまり、知らない人たちが何人かで話しているところに突然割り込んで話に参加しようとしたら）よほど特殊状況でない限り、“おかしな人”と白い眼で見られるであろう。

しかし、ネットでは、見知らぬ人とでも気軽に話せるのだ。

道を歩いていると、向こうから人が歩いてくる。

「こんにちは」。

現実社会では、「ん？」と変な顔をされるか、警戒されるだろうが、これがネットの世界だと、相手も笑って、「こんにちは！」と挨拶を返してくれるにちがいない。

「ところでさあ、キミはもう、聖なるオーブを見つけた？」。

「ううん、まだ……」。

「だったら、ボクについて来ないか？　オーブのある場所はわかったんだけど、強いドラゴンがいてひとりじゃ倒せそうにないんだ。でも、ふたりだったら……」。

もし、ネットワーク上にRPG空間が誕生すれば、こんな会話が日常茶飯事になるであろう。

そして、その見知らぬ人どうしでも気軽に話せて仲間を見つけられる世界というものが、本来の世界の在り方かもしれない。

きっと大昔は、人と人とがそうやって社会をつくってきたはずなのだ。その時代をもう一度！　電脳空間RPG万歳！　万歳！

⬅電脳空間RPGで、まず自分が遊んでみたいと語る堀井雄二さん。

MSX2ホストプログラム

網元さんは全国130店舗TAKERUで販売中!

全国130店舗のTAKERUネットワーク

➡これがTAKERUの画面。はじめての人でも画面の表示に従っていけば、ソフトを買える。現在、クーポン券制度は実施してないよ。

➡TAKERUはこんな形をしている。料金投入から、メディアに書き込みするまでの各ステップをわかりやすく説明してくれるのだ。

⬅TAKERUのありがたい点は在庫切れがないこと。ネットワーク機能を使えば、今まで発売されたソフトは、すべて買うことができる。

●MSX2ホストプログラム 網元さん

MSX2(VRAM128K)
価格4,500円(2DD)
※このソフトにはMSX-DOSが組み込まれています。

今回のおもしろNETWORK特集で紹介した『網元さん』は全国130店舗のTAKERU設置店なら、どこでも買うことができる。

網元さんはMSXで簡単にネットワークのホスト局を開くことができるプログラムだ。もちろん、ホスト局を開くには、網元さんの他にFS-CM1やHBI-1200などの通信モデムカートリッジを持っている必要がある。

TAKERUで発売中の網元さんのディスクには、MSX-DOSが組み込まれている。ディスクのファイルを管理するには、とても便利なシステムだ。さらに、特別おまけとして、今回の特集で紹介した、HBI-1200用と、RS-232Cとモデムの組み合わせでも使用できる通信ソフト、mabTerm(マブターム)も入っている。これは、ネットワークのPDS(誰でも自由にダウンロードして使うことのできるソフトウエア)にアップロードされているもの。ひとりでも多くの人に使ってもらいたいという作者、馬淵さんの好意で網元さんのプログラムと一緒に入れさせてもらったのだ。感謝!

ところで、ふだんお世話になっているTAKERUも、じつはネットワークで結ばれている。だから、いつも欲しいソフトを手にいれることができる。せっかくお店に買いにいったのに在庫切れ、という心配はないわけだ。

TAKERUについての問い合わせ先
ブラザー株式会社
TAKERU事務所
〒487 名古屋市瑞穂区
堀田通9-38
☎052-824-2493

全国のユニークな草の根ネットを大募集なのだ!

網元さんを使えば、MSXで簡単に自分のネットワークを作ることができる。とうぜんキミはネットを運営するオーナー。ネットを管理するシスオペさんだ。自分のMSXがネットワークのホストコンピュータになってしまうなんて信じられないような話だよね。なんとなくMSXがすごくたのもしく思えたりして。

でも、自分のネットワークを作ってみたものの、そこに人が集まらなければネットワークの意味がない。面白いネットには、やはり面白い人がたくさん集まってくるものだ。

初めは、とりあえず、近所の人や友人たちに知らせて内輪だけのネットを作ってみるのもいいかもしれない。それでうまくネットが盛り上がってきたら、もっと多くの人にアクセスしてもらいたくなるよね。

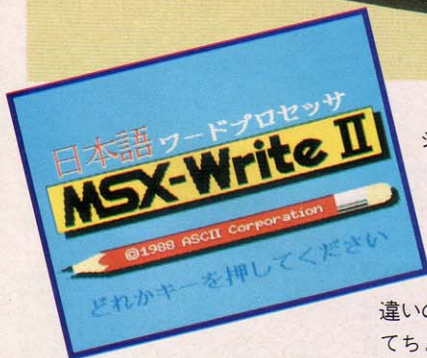
そこで、Mマガでは、全国の個人的に運営しているユニークな草の根ネットをどんどんMマガの誌面で紹介しちゃおうと思う。日本全国MSXユーザーの輪と、草の根ネットの輪がますます広がっていけば、素晴らしいことだよね。

キミも面白いネットを作ったら、ぜひ、Mマガに知らせてほしい。住所、氏名、電話番号とネットの名前、それにネットの運営時間を書くのを忘れずにね。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
草の根ネット大募集係

MSX-WriteⅡでネットワークしちゃお！

先月号でもちらっとお届けしたMSX-WriteⅡ。前バージョンに比べ、より一層機能アップされたことはわかってもらえたかな。今月はその賢い利用法として、ネットワークでの使い方を紹介するよ。

カートリッジは前と同じ大きさ

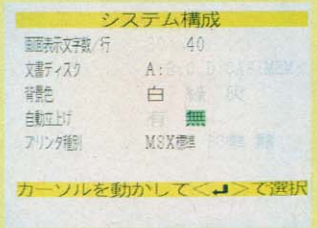
上に見えますのが、本邦初公開のMSX-Write Ⅱのカートリッジ。「あれ～、前のといっしょじゃん」なんて思ってるキミ。そう、確かに外見はMSX-Writeと大差はない。でもね、この中にはJIS第２水準の漢字ROMやら、学習機能や外字登録のためのS-RAM&リチウム電池なんてものが、新たに詰まっているのだ。だからカートリッジの中は、豊島園のプールのようにビッシリ。立すいの余地もないというわけなんだ。羊の皮をかぶった狼、能ある鷹は爪隠す、な～んて格言を持ち出すまでもなく、ケタ違いの能力を発揮するから安心してちょうだいね！

さて、MSX-Write Ⅱ（以下Ⅱと略）をマシンにセットして電源を入れると、左上のようなタイトル画面が表示される。このあたりは前作のMSX-Write（以下Ⅰと略）と同じだね。でもⅡになって進化したのは、システム構成の画面で『自動立ち上げ無し』を選べば、次からはDisk-BASICを直接起動できること。第２水準の漢字ROMを搭載してることから、Ⅱを漢字ROMの代わりに本体にセットしっぱなしの人も増えると思うけど、そんなとき自動立ち上げ無しにセットしておくと、タイトル画面とかを見なくてすむから便利だよ（Ⅰのときみたいに、タイトル画面でキーを押してメニューを表示して、BASICって項目を選んでまたキーを押す、な～んて面倒臭いもんね）。特にここで問題にしようとしてる、ネットワーク通信でのⅡの利用を考えた場合、電源を入れるのと同時に通信ソフトが起動するわけだから、使い勝手も良くなるというわけだ。

ネットワーク大好きユーザーにとって気になるのは、日本語入力フロントプロセッサとして、Ⅱが利用できるかということ。結論からいえば、もちろんOK。しかもⅠに比べて変換速度は速いし、ユーザー登録辞書や学習機能が完璧にサポートされてるから、自分で使いやすいように辞書を作り直すことができる。いままでみたいに、なかなか目指す漢字が変換されなくてイライラすることもなくなるよ。また、フロントプロセッサを起動したときに確保される画面下の変換領域が、Ⅰに比べて大きくなった。これで、ひとつの文章を打ち込んで一気に変換するという、連文節変換ならではの醍醐味が今まで以上に味わえるぞ。

⬅左にあるのが第1、2水準漢字ROMの切り換えスイッチ。そして右側の丸い穴は、バッテリーのインジケータというわけなのだ。

横40文字の圧縮フォントだ!

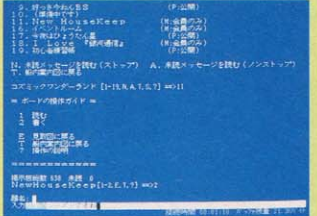
1行に表示できる文字数は、Ⅰでは最高30文字。これがⅡでは40文字まで可能になる。その秘密は圧縮フォントというやつ。タテヨコ16×16ドットで構成される漢字を、16×12ドットに縮めてしまったというわけだ。

⬆システム構成の画面。一度設定すれば、電源を切っても内容は保存されてるよ。

もちろん連文節変換

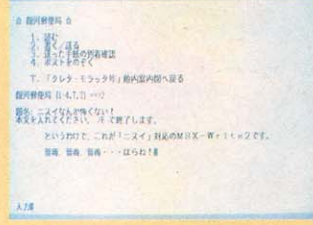
Ⅰも連文節変換できたけど、Ⅱになって変わったのが変換速度。ダダーっと文章を打ち込んでって、さあ変換だ～！とばかりにスペースキーを押すと、たちどころに漢字が出てくるというわけ。これは気持ちいいよ～！

⬆就職を控えたや～まだくんが、また変なこと書いてる。彼も苦労してんのね。

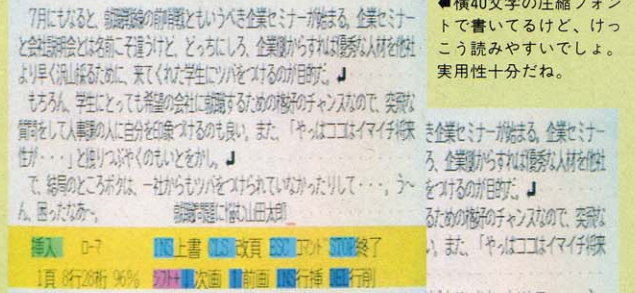
オンラインで漢字もOK

ネットワークにアクセスして、Ⅱをフロントプロセッサとして起動する手順はⅠと同じ。でも画面の一番下に表示される変換領域が、Ⅰのときより大きくなってるよ。これならちょっと長めの文章でも、1度で変換できるね。

⬆「入力」って表示の右が変換領域。なんと全角で38文字まで打ち込めるぞ。

やっぱり「ニスイ」はいいなあ～

⬆わかってるとは思うけど、ニスイとはJIS第2水準漢字のことだよ。

薔薇なんて文字、ちゃんと書ける人いるのかな～。でもⅡさえあれば、ニスイだろーがなんだろーがたちどころに変換してくれる。もちろんネットワークで、ニスイがオトーフに化けて出てくるなんてこともなくなったよ。

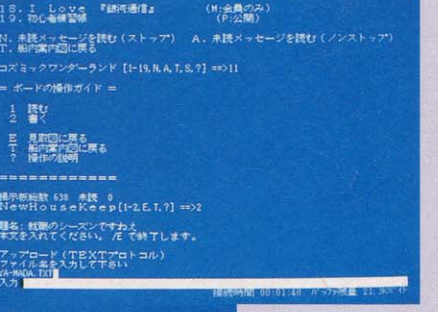
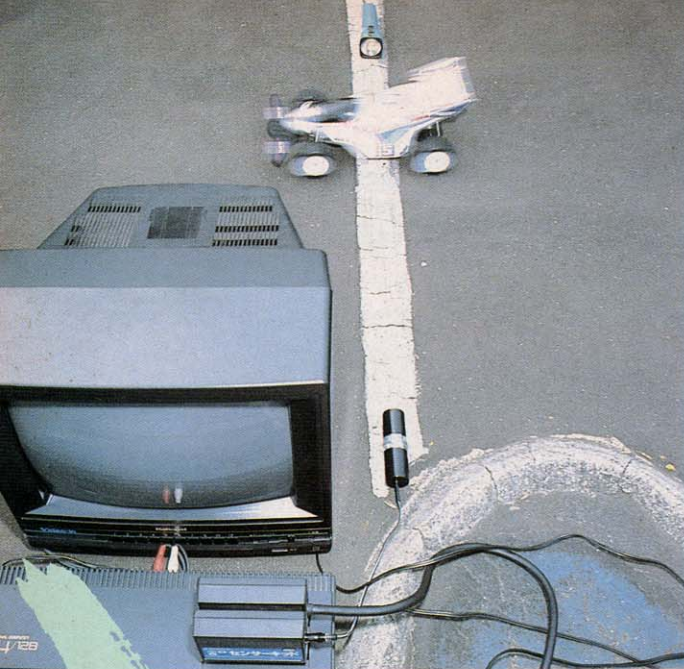
文章が書けたらセーブして

いくら良く出来たワープロだといっても、使ってるうちにはイロイロと不満もでてくるもの。特に「こいつバカだな～」なんて思ってしまうのが、変換したい漢字が辞書に登録されてないときだ。そんなときはバンバン辞書登録しちゃいましょ。「あなた好みのワープロになりたい～」なんて唄いながら、文章が書き上がったらすかさずセーブ。いよいよアップロードに挑戦だ！

⬅横40文字の圧縮フォントで書いてるけど、けっこう読みやすいでしょ。実用性十分だね。

➡セーブとかの手順はⅠと同じ。データレコーダも使えるけど、やっぱりディスクが欲しい。

アップロードして無事終了

電話代を気にしない人なら、オンラインのまま文章を書けばいいけど、そうじゃない人はあらかじめⅡで文書を作っておいて、アップロード。そのさい、ひとつの文書につきファイルは3つできてるはずだけど、アップロードするのはTXTという拡張子がついたものだけ。や～まだくんが書いた文書なら、YA-MADA.TXTというのがそれだ。わかったかな?

➡通信ソフトのアップロードコマンドを実行して、WriteⅡで作ったファイルを指定する。拡張子もお忘れなく！

⬅いや～メデタイメデタイ、無事にアップロードが終了。あとはや～まだくんの就職さえ決まれば……。

MSX2にまかセンサーPART2

センサーキッド

先月号でも紹介したセンサーキッド。MSX2のスロットにポンと差し込めば、たちまちキミのMSX2が感覚を持ち、温度、音、光に反応してしまう。簡単なBASICのプログラムを組めば、いろいろなことに応用できそうだね。さて、さて、今回は光センサーを利用してラジコンのラップタイムの自動計測に挑戦してみたのだ。

■ソニー　MSX2 6,800円(ROM)

光センサーを使って

ラジコンのラップタイム自動計測に挑戦!!

センサーキッドの光センサーを使って、今回はラジコンのラップタイム自動計測に挑戦してみようということになった。さっそく月刊コミックボンボンで〝まんがラジコン塾〟を連載しているラジコン博士、山口博史先生にテストドライバーを依頼。神奈川県相模原市にある相武サーキットにMSX2とセンサーキッドを抱え、意気揚々と出かけたのだった。

山口先生の話によると、最近のラジコンレースはとてもシビアになって全日本選手権クラスのレースになると、文字どおり100分の1秒を争う戦いなのだそうだ。世界選手権となると、じっさいにサーキットにコンピュータを持ち込むチームもあるという。

いきなり、そんなトップクラスの話はさておいても、少しでもラジコンの腕を上達させようと思ったら、日頃の練習が欠かせない。それも、ただ漫然と走らすだけでなく、タイムをいかに短縮するかを常に考えた走り方をしなければならない。ところが、ひとりで練習走行をしながら、自分で自分のラップタイムを計測するのは容易ではない。

というわけで、サーキット場にMSX2とモニターを持ち込み、センサーキッドの光センサーをセッティングする。BASICモードから、CALL HIKARI(H):PRINT Hとして光センサーに入ってくる値をチェックする。太陽の外光を遮るためにフィルムケースをふたつテープで張り付け、それぞれの底の部分に穴を開けて光センサーを取り付ける。それでも太陽の光は強く、用意した貧弱な懐中電灯の光ではせいぜい30センチから40センチが限度で、それ以上、光センサーから離すと、光を当てたときの値と光を遮ったときの値の差が小さく動作の保証が得られない。

こんなことなら、もっと強力な懐中電灯を用意してくるんだと後悔、先に立たずんば記事を得ず。といったカンジで必ずしも成功とは言えない結果となってしまった。

しかし、こんなことでくじけるMSXマガジン編集部ではない。編集部に戻った、その足で、東急ハンズに駆け込み、「とにかく、いちばん強力な懐中電灯をください!」。さすがに東急ハンズの店員さん、少しも騒がず店の奥から持ってきたのは、16,000円の懐中電灯だった。けっきょく、買ったのは2,700円のハロゲン懐中電灯だったけど、かなり強力な代物だ。

ラジコン博士

山口博史のインプレッション

ラジコンのレースに参加したことのある人なら、知っていると思いますが、最近のラジコンレースの大会などでは、オートラップ・カウンターを使っています。

この装置はレースのスタート直前に主催者側から渡される小さな発信機を自分のマシンに取り付け、ゴールライン上に張られた2本のアンテナでこの電波を受け、マシン1台ごとの周回数とラップタイムを100分の1秒単位で表示するシステムです。しかし、百万円ちかくするシステムなので、個人で買うわけにもいきません。

今回テストしたセンサーキッドの光センサーを利用したラップタイム計測システムは、ひとりで練習走行する場合にたいへん重宝すると思います。ただし、サーキットでは電源確保の問題や他の人の走行のじゃまになることも考えられるので、実用的とは言えませんね。それよりも、24分の1スケールなどのマシンを使った室内練習に向いていると思います。ぼくも毎日のように自宅の四畳半で走行練習をしていますが、このときのラップタイム計測が手軽にできれば、非常に役に立ちます。

山口博史：ラジコン歴11年。1986、88年全日本選手権に出場。月刊コミックボンボンで〝まんがラジコン塾〟を連載中。著書に〝RCカーテクニック大百科〟など。

⬆テストに使用した機材はMSX2本体とモニター、センサーキッド(6,800円)。それと東急ハンズ渋谷店で購入したハロゲンランプの懐中電灯(2,700円)だ!!

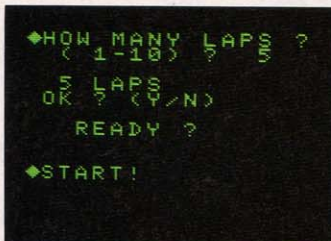
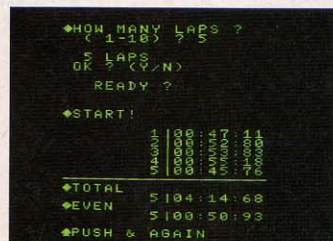
今度は、山口先生の言うとおり、サーキットでは少々無理があるので、編集部のフロアーでタムテックを使いテストしてみた。やはりハロゲン懐中電灯の威力は絶大だ。これくらいの光量があれば、かなり光センサーから距離を置いてもまず大丈夫。心配していたラジコンのスピードに光センサーが反応するかどうかも、正常に動作することが確認された。

さて、ここでプログラムの説明をしておこう。右に掲載したリストでは、210行で光センサーの値を取り込んでいる。そして、光センサーの値がもし、30以下だったら、マシンが光センサーの前を横切ったと判断しているわけだ。プログラムがうまく動作しないときは、この数字を光が当たっているときの最大値と光を遮ったときの最小値とのちょうど中間に設定してやればいい。

このラップタイム計測プログラムでは60分の1秒ごとに割り込みをかけてタイムをカウントしているので正確には60分の1秒までしか計測できない。これを100分の1秒に換算して表示しているわけだ。公式な計時システムではないので問題はないだろう。

もうひとつ、センサーキッド以外のカートリッジがスロットに差してあると、割り込みの関係でプログラムが正常に動作しないことがあるので注意してほしい。

ラップタイム計測プログラム

```
100 SCREEN 1:CLS:WIDTH 20:KEY OFF:COLOR 2,0,0
110 OPEN "CRT:" FOR OUTPUT AS #1
120 H=0:S=0:M=0:H1=0:R=1:ON INTERVAL=1 GOSUB 230
130 PRINT:PRINT:PRINT "◆HOW MANY LAPS ?":INPUT "   ( 1-
10) ";RR
140 IF RR>10 OR RR<1 THEN 130
150 PRINT:PRINT #1,USING " ## LAPS ";RR:C=CSRLIN
160 PRINT " OK ? (Y/N)":LOCATE 14,C
170 I$=INPUT$(1):IF I$="N" OR I$="n" THEN 130
180 PRINT:PRINT:PRINT "    READY ?":PRINT
190 _HIKARI(HI):IF HI>30 THEN 190
200 INTERVAL ON:PRINT:PRINT"◆START!":PRINT:RZ=1
210 HI=0:_HIKARI(HI):IF HI<30 THEN BEEP:GOSUB 270
220 GOTO 210
230 H=H+1
240 IF H=60 THEN S=S+1:H=0
250 IF S=60 THEN M=M+1:S=0
260 RETURN
270 HH=H:H2=H1:H=0:SS=S:S=0:MM=M:M=0:HHH=INT((5/3)*HH)
280 M$=STR$(MM):M$=RIGHT$("0"+RIGHT$(M$,LEN(M$)-1),2)
290 S$=STR$(SS):S$=RIGHT$("0"+RIGHT$(S$,LEN(S$)-1),2)
300 H$=STR$(HHH):H$=RIGHT$("0"+RIGHT$(H$,LEN(H$)-1),2)
310 PRINT #1,USING "          ##|&&:&&:&&";R;M$,S$,H$
320 IF RZ=0 THEN RETURN
330 H(R)=HHH:S(R)=SS:M(R)=MM
340 IF R=RR THEN INTERVAL OFF:GOTO 360
350 R=R+1:RETURN
360 PRINT"────────────────":RZ=0
370 GOSUB 420:PRINT "◆TOTAL":GOSUB 430:GOSUB 460
380 GOSUB 420:PRINT "◆EVEN ":GOSUB 430:S=S+(MMODRR)*60
390 M=M¥RR:H=H+(SMODRR)*100:S=S¥RR:H=H¥RR:GOSUB 460
400 PRINT:PRINT "♠PUSH & AGAIN"
410 IF STRIG(0)<>0 THEN RUN ELSE 410
420 H=0:S=0:M=0:RETURN
430 FOR J=1 TO RR:H=H(J)+H:IF H>100 THEN S=S+1:H=H-100
440 S=S+S(J):IF S>60 THEN M=M+1:S=S-60
450 M=M+M(J):NEXT J:RETURN
460 HHH=H:SS=S:MM=M:H=0:S=0:M=0:GOTO 280
```

⬆プログラムをRUNさせ、ラップ(周回)数を入力すると、準備オーケーの状態になる。

⬆マシンがセンサーの前を横切ると自動的にスタートし、規定のラップタイムを計測する。

テストに使用したタムテックとサンダーショットをプレゼント!

今回のテストに使用したタムテックとサンダーショットをそれぞれ1名の方にプレゼントします。ただし、はっきり言ってキズがあったり、塗装がところどころ剝げていたりしてボロいです。それでもいいよん! という人だけ応募してください。

締め切り 8月20日
(当日消印有効)

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ラジコン中古車情報係

使って さわって 覚えちゃえ！ 日本語MSX-DOS2

なんでもコーナー

いよいよ、日本語MSX-DOS2の発売が間近になった。これまで何回かにわたって紹介してきたから、どういう物かだいたい理解してくれたんじゃないかな。エッ、まだちょっと？　ウム、そーか。それだったら論より証拠、実際にさわって使って覚えてちょーだい。

まずは簡単なおさらいから……

ファイルってなんだっけ

みんなは“ファイル”という言葉から何を想像するかな？　ルーズリーフのバインダーとか、最近オジさまたちのあいだで大人気の、システム手帳みたいなのを思い浮かべた人も多いと思う。じゃあコンピュータで使われるときは、どういう意味か。別にコンピュータが授業ノートをとったり、新聞の切り抜きをしたりするワケがないもんね（そりゃそーだ）。そこのところをちょっくら考えてみよう。

で、基本的にファイルの意味は、ほとんど一緒なんだ。関連性のあるものをひとつにまとめて管理する、とまあ難しく言えばそんなとこかな。ぶっちゃけて言えば、何でもいいからディスクに記録したもの、と言えるね。ウーくんやショートプログラムなどに載ったリストを打ち込んで、それをディスクなどにセーブしたら、はい、ファイルの一丁でき上がり、てことになるんだ。なーんだ、それだったらしょっちゅうファイルを作ってたのか、フムフム。

ファイルの情報はこれでバッチリ

```
ファイル名                ファイルの大きさ  ファイルを作った時刻
TEST    DOC            170  88-07-05  4:00p
        拡張子                 ファイルを作った日付
```

ディレクトリ情報の見方なのだ

```
A>DIR
  ドライブA:のディスクのボリューム名は日本語DOS2
  ディレクトリA:¥

住所録         <dir>  88-07-05   3:35p
  0バイトが1個のファイルで使用中
  710Kバイトが使用可能
```

上は、現在のディレクトリにはファイルがなくて、“住所録”というサブディレクトリがある例。ボリューム名というのは、そのディスクにつけた名前のことで、別に、太郎や花子でもかまわないよ。

これが階層化ディレクトリだ

なんとなく難しそうなネーミングの階層化ディレクトリ。でも、一度覚えてしまえば、なんてことはないのだ。サブディレクトリの下にまたサブディレクトリを作ることもできる、よーするに、親ガメの背中に子ガメを乗せて～、そのまた背中に……（古くさいなー）、みたいにどんどん積み重ねていけると思ってもらっていいんだ。ツリー構造（ほら、生物の時間に生命の進化とかやったときに、樹系図っていうの見たでしょ、あんな感じ）とも言いますねえ。

この階層化ディレクトリの便利な点だけど、同じ系列のファイルは同じディレクトリに入れて、整理しやすい、というところにあるんだ。たとえば、学校や会社の友人の住所録のファイルは、“住所録”というディレクトリに、ゲームなどの情報ファイルは“ゲーム”に入れておけば、すっきりするね。少しは参考になったかな。

自由自在に漢字を使っちゃえ！

中身もばっちり見られるヨ

ふだん、なにげなくMSXの画面を見ているけど、どういう仕組みで表示してるのかな、なんて考えた人は、どのぐらいいるんだろう。そんな難しそうなこと考えなくてもゲームで遊べるし、別に関係ないモーン、という人が断然多いだろうね。でも知っていて損はないと思うから、基礎のお話を少々。

コンピュータってわがままだから、何でも2進数にしてやらないとわからないんだ。文字を表示するときも同じで、ボクたちは、文字の形を思い浮かべるけど、コンピュータさんは、ダメ。わからない。じゃ、コンピュータに文字をわかってもらいましょう、ということで、数値を割り当ててあるんだ。背番号をつけるようなものだね。その背番号のことを〝コード〟といい、コードをもとに文字のフォントを表示するという手順をとっているんだ。

いま、日本語を扱うソフトでは、シフトJISというコードが使われている。16ビットパソコンの主流のOS(コンピュータの基本プログラム)であるMS-DOSや、ワープロの某○太郎などがそうだ。DOS2も同じようにシフトJISコードを使っているから、MS-DOSで作った文書が、そのまま使えるという、便利な特典もあるのだ。ということは、学校や会社で使っているディスクを、家に持ってかえってひと仕事できるってもんよ、ハハハ。あんまり家庭に仕事を持ち込むのはどうかと思うけどね。

画面に表示してみたのだ

```
A>type test.doc

　ＭＳＸでは、多くの場合フロッピーディスクのコピーは１台のディスク装置で
行なわれています。その場合、ディスクドライバーソフトに備えつけられている
「２ドライブシミュレータ」と呼ばれる、１ドライブで２ドライブをまねる機能
を使ってコピーを行なうわけですが、ひんぱんに複写元と複写先の２枚のメディ
アを１台のディスク装置に入れ換えることになります。その際、２枚のディスクを
入れ間違えると、双方のデータを壊してしまう可能性があります。ＭＳＸ－ＤＯＳ
２では、フォーマット時に乱数によるメディアＩＤをディスクに書き込み、識別
します。これによって、１台のディスク装置でのコピー中に、誤ってディスクを
壊してしまう危険性が解消されました。

ＨＥＬＰ機能のサポート

　ＨＥＬＰコマンドにより、コマンドのガイドが画面に表示されます。

ASSIGN...ドライブの割当
ATDIR....ディレクトリの属性の変更
ATTRIB...ファイルの属性の変更
CD.......CHDIRの省略形

ＭＳ－ＤＯＳversion2.xx互換のファイルシステム
をサポート
```

上の画面は、TEST. DOCというファイル（自分で適当に作った物なんだけど）をMSX-DOS2のTYPEコマンドにより画面に表示しているところだ。なかなか、ハッキリ、クッキリと見えるでしょ。今までのMSXとは、雰囲気が違う感じがするね。これは、MS-DOS上でも同じようにTYPEして見ることができるんだ。ということは、これは、いわゆるひとつの互換性のご利益ということだね。あっちのマシンこっちのマシンとグーンと利用範囲が広がっていくわけだ。

入力もラクラクOK

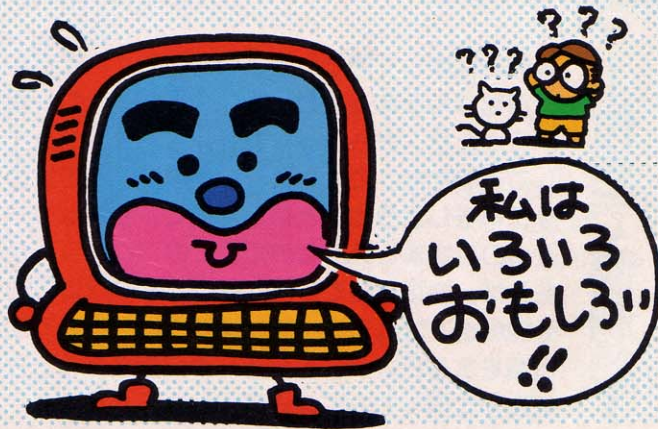
さーてお次は、実際に自分で入力してみよう。せっかく日本語がOKなんだから、使わない手はないよね。ここで注意してほしいのが、最長文字数。ファイル名は、英数字で8文字、日本語(全角)で、4文字までだからね。

ところで、入力の方法なんだけど、MSX-WRITEなどのワープロソフトをセットすれば、すぐさま連文節変換ができてしまうのだ。じゃあ聞くけど、連文節変換ってナーンだ？　答え。長い文章をババッとイッキに変換しちゃうということ。ウーン、パチパチ。偉いんだねえ。

たとえ、ワープロソフトを持っていなくても、漢字変換をしてくれるのだ。ただしこの場合は、単漢字変換といって、長い文書を変換することはできないが、ファイル名や、ディレクトリ名程度のものだったら、不自由はしないだろう。使いこなしてね。

最後に情報をひとつ。先月号でお知らせしたパッケージの内容のほかに、新しいタイプが加わったよ。メインRAMが128キロバイト以上のマシンを持っているユーザー向けなんだけど、カートリッジ内部にRAMが搭載されてなくて、価格が24,800円ていうものなんだ。自分のマシンがどちらに当てはまるかを確かめといてね。

困ったときはすかさず HELP

とっても賢くて、物わかりのいいはずのDOS2ちゃんが、言うことを聞かないとか、使い方がわからなくなったんだけど、マニュアル見るのがおっくうだなあ、というときには、HELPと打ってリターンキーを押そう。そうすると、各コマンドの機能が表示されるんだ。もっと詳しい使い方を知りたいときには、HELPのあとにコマンドの名前を入れると、使い方が出てくるよ。これで大丈夫だね。でも、時間のあるときはめんどうくさがらずに、マニュアルをしっかりと読んでほしいな。たぶん、タメになることがたくさん載っているはずだから。

帰ってきた
ウーくんのソフト屋さん#2

TOOL　MSX MSX2 RAM32K以上

イラスト&コミック―桜沢エリカ
プログラム――――杉谷　成一

ウーくんのウハウハ目覚まし時計

タイマー付きで便利ね!

夏休みは楽しく過ごしていますか?　たくさんの宿題なんかあとまわし!　海へ行ったり、山へ行ったり、おもいっきり夏休みをエンジョイしてるのかな。でも、たまには早起きして家の手伝いをしようね。というわけで、今月はウーくんの目覚まし時計なのだ。このプログラムがあれば、寝坊なんてしないぞ!　おまけに、59分59秒まで計れるタイマーまでついてるんです。宿題をするときや、お母さんが料理を作るときなんかに使ってみてはどうでしょうか?

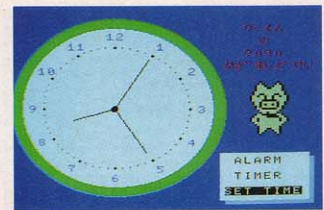
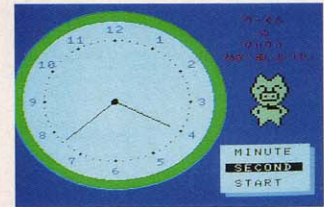
プログラムの使い方

RUNさせると〝下の数字が60になるまで待ってね〟と表示されます。60になったら、12時をさしている時計が表示されますので、正確な時刻に合わせましょう。カーソルキーの上下で〝SET TIME〟を選びリターンキーを押してください。

まず〝HOUR〟を選び、リターンキーを押してください。カーソルキーで針を進めたり、戻したりすることができます。針をセットしたらもう一度リターンキーを押してください。〝MINUTE〟も同様にセットします。セットできたら、〝OK〟を選んでください。これで時刻がセットできました。

〝ALARM〟、〝TIMER〟も同じ要領でセットします。なお、タイマーは6回鳴ると止まるようになっていますが、アラームの音を止めたい場合は、スペースを少し長く押すと止まるようになっています。

```
1000 '/*---------- UUKUN TOKEI ----------*/
1010 CLEAR 1000:SCREEN 2,3:COLOR 15,4,4:CLS
1020 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1030 DEFINT A-Z:DIM RX(4,60),RY(4,60),A$(3)
1040 '/*--------- MAKE SIN DATA ---------*/
1050 X=88:Y=88+4
1060 PRESET (24,64):PRINT #1,"ｼﾀﾉ ｽｳｼﾞｶﾞ 60 ﾆﾅﾙﾏﾃﾞ ﾏｯﾃﾈ"
1070 FOR R=0 TO 360 STEP 6
1080  RX#=COS((R-90)/57.5):RY#=SIN((R-90)/57.5):N=R/6
1090  RX(0,N)=(RX#*4)+X:RY(0,N)=(RY#*4)+Y
1100  RX(1,N)=(RX#*36)+X:RY(1,N)=(RY#*36)+Y
1110  RX(2,N)=(RX#*50)+X:RY(2,N)=(RY#*50)+Y
1120  RX(3,N)=(RX#*55)+X:RY(3,N)=(RY#*55)+Y
1130  RX(4,N)=(RX#*60)+X:RY(4,N)=(RY#*60)+Y
1140  LINE (88,80)-(112,88),0,BF:PRESET (88,80):PRINT #1,N
1150 NEXT R
1160 '/*---------- DISPLAY SET ----------*/
1170 COLOR 0,4,4:CLS:GOSUB 2750
1180 CIRCLE(X,Y),88,2:PAINT(X,Y),2
1190 CIRCLE(X,Y),78,15:PAINT(X,Y),15
1200 CIRCLE(X,Y),3,1:PAINT(X,Y),1
1210 FOR A=0 TO 59
1220  IF A MOD 5 =0 THEN CIRCLE(RX(4,A),RY(4,A)),1,1
1230  PSET(RX(4,A),RY(4,A)),1
1240 NEXT A
1250 RESTORE 1360:COLOR 0
1260 FOR I=1 TO 12:READ A$,B,C:PSET(B,C),15:PRINT #1,A$:NEXT
1270 PUT SPRITE0,(196,64),1:PUT SPRITE1,(196,64),11
1280 PUT SPRITE2,(196,96),1:PUT SPRITE3,(196,96),11
1290 COLOR 8:PRESET (192,10):PRINT #1,"ウーくん"
1300 PRESET(204,22):PRINT #1,"の"
1310 PRESET(192,34):PRINT #1,"ウハウハ"
1315 PRESET(176,46):PRINT #1,"めざましどけい":COLOR 0
1320 WS=0:GOSUB 2180:WM=M:GOSUB 2190:WH=H*5:GOSUB 2200
1330 ON INTERVAL=60 GOSUB 1390
1340 INTERVAL ON
1350 GOSUB 2210:GOTO 1650
1360 DATA "12",82,18,"1",122,28,"2",147,52,"3",155,89
1370 DATA "4",147,122,"5",122,149,"6",86,158,"7",49,148
1380 DATA "8",24,122,"9",16,89,"10",24,52,"11",49,28
1390 '/*----------  READ TIME -----------*/
1400 S=S+1:IF S=60 THEN S=0:M=M+1:IF M=60 THEN M=0:H=H+1:IF H=12 T
HEN H=0
1410 IF M=MA AND H=HA AND AL=1 AND AB=0 THEN AB=1:VV=0:LC=0
1420 IF TI=0 THEN GOTO 1450
1430 TS=TS-1:IF TS=-1 THEN TS=59:TM=TM-1
1440 IF TM=0 AND TS=0 THEN TB=1:IF TI=1 THEN TI=0:GOSUB 1580:ELSE
TI=0
1450 IF AB=1 AND BO=-1 THEN AB=0:AL=0:VV=0
1460 IF AB=1 AND BO=0 THEN GOSUB 1630:LC=LC+1:IF LC=30 THEN LC=0:V
V=VV+1:IF VV=5 THEN VV=4
1470 IF TB=1 THEN :TI=0:GOSUB 1630 :TC=TC+1:IF TC=6 THEN TC=0:TB=0
1480 IF TI=1 THEN GOTO 1580
1490 IF MS<>0 OR SE<>0 THEN RETURN
1500 HD=(H*5) MOD 60 +M¥12
1510 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
1520 WS=S:GOSUB 2180
1530 IF WM<>M THEN LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
1540 WM=M:GOSUB 2190
1550 IF WH<>HD THEN LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15
1560 WH=HD:GOSUB 2200
1570 RETURN
1580 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
1590 WS=TS:GOSUB 2180
1600 IF WM<>TM THEN LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
1610 WM=TM:GOSUB 2190
1620 RETURN
1630 '/*------------ MUSIC -------------*/
1640 PLAY "O6L64V"+STR$(11+VV)+"ER64ER64ER64E":RETURN
1650 '/*---- MAIN MENU ----*/
```

●このフログラムのリストは、1行を66字詰めで掲載しています。

⬆アラームの音はだんだん大きくなるよ。

⬆使い方自由なタイマーも付いてます。

各行の説明

1000~1030	初期設定
1040~1150	時計の針の位置のデータを計算して、変数に書き込む
1160~1380	画面設定
1390~1620	今の時刻を1秒ごとにチェックする
1630~1640	ベルを鳴らす
1650~1690	メインメニューの表示と、何を選んだかチェックする
1700~2100	メインメニューで選んだコマンドのメニューを表示して、何を選んだかチェックするサブルーチン群
2110~2120	それぞれのメニューのメッセージを変数に読み込む
2130~2160	すべての針を消す
2170~2200	針を表示する
2210~2420	メニューの表示とコマンドを選ぶためのサブルーチン
2430~2640	時刻を設定したときに針を動かす
2650~2700	キー入力を見ている
2710~2740	メニューのメッセージのデータ
2750~2800	スプライトを定義
2810~2890	ウーくんのスプライトデータ

プログラム解説

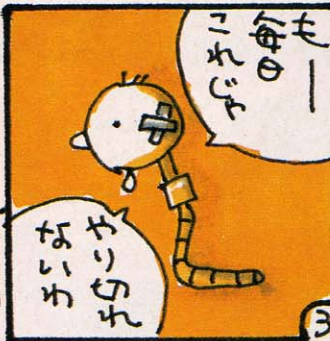
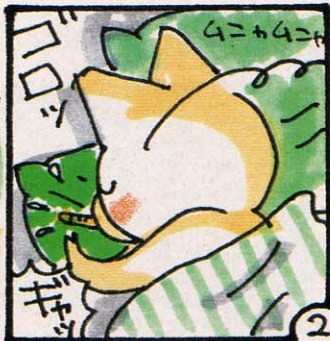
「もっと鳩時計みたいにしたい」と思う人は、次のプログラムをつけ加えてみてはどうでしょうか。

1485 IF (M＝0 AND S<H) OR (M＝30 AND S＝0) THEN GOSUB 1630

こうすると、毎時0分には短針の指す数字と同じ回数、そして毎時30分には1回だけアラームが鳴るようになります。あと、1640行でアラームを鳴らしているので、このPLAY文を変えてみるのも楽しいんじゃないでしょうか。

MSX2を持っている人は、1010行のSCREEN文を、SCREEN5，3とすると、時計をディスプレイに描きあげるスピードが速くなりますが、時計の文字盤の表示がおかしくなってしまうので、プログラミングに自信がある人は調整してくださいねー。それじゃあ、打ち込みミスのないように。

```
1660 MS=0:A$(1)=" ALARM   ":A$(2)=" TIMER   ":A$(3)="SET TIME"
1670 ME=1:GOSUB 2250
1680 ON ME GOSUB 1790,1930,1700
1690 GOTO 1660
1700 '/*---------- SET TIME -----------*/
1710 INTERVAL OFF
1720 GOSUB 2130:GOSUB 2190:GOSUB 2200
1730 MS=1:RESTORE 2720:GOSUB 2110:ME=1
1740 GOSUB 2250
1750 ON ME GOTO 1760,1770,1780
1760 HH=H:GOSUB 2570:H=HH:GOTO 1740
1770 MM=M:GOSUB 2490:M=MM:GOTO 1740
1780 S=0:INTERVAL ON:RETURN
1790 '/*---------- ALARM ---------------*/
1800 MS=2:GOSUB 2130
1810 WM=MA:GOSUB 2190:WH=HA*5:GOSUB 2200
1820 RESTORE 2730:GOSUB 2110:ME=1
1830 GOSUB 2250
1840 ON ME GOTO 1850,1910,1920
1850 MS=3:RESTORE 2720:GOSUB 2110:ME=1
1860 GOSUB 2250
1870 ON ME GOTO 1880,1890,1900
1880 HH=HA:GOSUB 2570:HA=HH:GOTO 1860
1890 MM=MA:GOSUB 2530:MA=MM:GOTO 1860
1900 ME=1:AL=1:GOTO 1820
1910 AL=0:GOTO 1830
1920 RETURN
1930 '/*---------- TIMER  -------------*/
1940 MS=4:GOSUB 2130:IF TI=2 THEN TI=1:GOTO 1960
1950 GOSUB 2100
1960 RESTORE 2730:GOSUB 2110:ME=1
1970 GOSUB 2250
1980 ON ME GOTO 1990,2070,2080
1990 IF TI=1 THEN 1970
2000 MS=5:RESTORE 2740:GOSUB 2110:ME=1
2010 GOSUB 2250
2020 ON ME GOTO 2030,2040,2050
2030 MM=TM:GOSUB 2490:TM=MM:GOTO 2010
2040 SS=TS:GOSUB 2430:TS=SS:GOTO 2010
2050 IF TM=0 AND TS=0 THEN GOTO 2010
2060 ME=1:TI=1:GOTO 1960
2070 TI=0:GOSUB 2130:GOSUB 2100:GOTO 1970
2080 IF TI=1 THEN TI=2:RETURN
2090 TI=0:RETURN
2100 TM=0:TS=0:WM=TM:GOSUB 2190:WS=TS:GOSUB 2180:RETURN
2110 '/*---------- MESSAGE SET --------*/
2120 FOR I=1 TO 3:READ A$(I):NEXT I:RETURN
2130 '/*------------ ELASE -------------*/
2140 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
2150 LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
2160 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15:RETURN
2170 '/*------------ WRITE -------------*/
2180 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),1:RETURN
2190 LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),1:RETURN
2200 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),1:RETURN
2210 '/*---- COMMAND MENU DISPLAY ----*/
2220 LINE (176,140)-(248,188),14,BF
2230 LINE (172,136)-(244,184),15,BF
2240 RETURN
2250 '/*-------- MENU SELECT ---------*/
2260 COLOR 1:SE=1
2270 LINE (175,139)-(239,182),15,BF
2280 IF MS=2 AND AL=1 THEN COLOR 8
2290 PSET (176,140),15:PRINT #1,A$(1):COLOR 1
2300 PSET (176,156),15:PRINT #1,A$(2)
2310 PSET (176,172),15:PRINT #1,A$(3):GOTO 2350
2320 SE=1:OO=16*(MO-1):LINE (176,139+OO)-(238,147+OO),15,BF
2330 IF MS=2 AND AL=1 AND MO=1 THEN COLOR 8 ELSE COLOR 1
2340 PSET (176,140+OO),15:PRINT #1,A$(MO)
2350 OF=16*(ME-1):LINE (176,139+OF)-(238,147+OF),1,BF
2360 IF MS=2 AND AL=1 AND ME=1 THEN COLOR 8 ELSE COLOR 15
```

新・ぼくウーくん

```
2370 PSET (176,140+OF),1:PRINT #1,A$(ME):SE=0
2380 MO=ME:GOSUB 2650
2390 IF D=0 AND ME>1 THEN ME=ME-1:GOTO 2320
2400 IF D=1 AND ME<3 THEN ME=ME+1:GOTO 2320
2410 IF D=2 THEN RETURN
2420 GOTO 2380
2430 '/*----- MOVE SECOND HAND -------*/
2440 GOSUB 2650:IF D=2 THEN RETURN
2450 IF D=0 THEN SS=SS+1 ELSE SS=SS-1
2460 IF SS=60 THEN SS=0 ELSE IF SS=-1 THEN SS=59
2470 LINE(RX(0,WS),RY(0,WS))-(RX(3,WS),RY(3,WS)),15
2480 WS=SS:GOSUB 2180:GOSUB 2190:GOTO 2440
2490 '/*----- MOVE MINUTE HAND -------*/
2500 GOSUB 2650:IF D=2 THEN RETURN
2510 IF D=0 THEN MM=MM+1 ELSE MM=MM-1
2520 IF MM=60 THEN MM=0 ELSE IF MM=-1 THEN MM=59
2530 LINE(RX(0,WM),RY(0,WM))-(RX(2,WM),RY(2,WM)),15
2540 WM=MM:GOSUB 2190
2550 IF MS=5 THEN GOSUB 2180 ELSE GOSUB 2200
2560 GOTO 2500
2570 '/*------- MOVE HOUR HAND -------*/
2580 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15
2590 WH=HH*5:GOSUB 2200
2600 GOSUB 2650:IF D=2 THEN RETURN
2610 IF D=0 THEN HH=HH+1 ELSE HH=HH-1
2620 IF HH=12 THEN HH=0 ELSE IF HH=-1 THEN HH=11
2630 LINE(RX(0,WH),RY(0,WH))-(RX(1,WH),RY(1,WH)),15
2640 WH=HH*5:GOSUB 2200:GOSUB 2190:GOTO 2600
2650 '/*--------- KEY INPUT ----------*/
2660 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(&HD) THEN D=2:RETURN
2670 BO=STRIG(0)
2680 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN GOTO 2660
2690 D=VAL(MID$("00011110",ST,1))
2700 RETURN
2710 '/*------------ DATA ------------*/
2720 DATA "  HOUR  "," MINUTE ","   OK   "
2730 DATA "  SET   "," CANCEL ","   OK   "
2740 DATA " MINUTE "," SECOND "," START  "
2750 '/*--------- SPRITE SET ---------*/
2760 RESTORE 2810
2770 FOR A=0 TO 3:S$=""
2780 FOR B=0 TO 31:READ D$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT B
2790 SPRITE$(A)=S$:NEXT A
2800 RETURN
2810 '/*--------- SPIRTE DATA --------*/
2820 DATA 08,14,22,21,20,40,4C,92,82,87,48,4A,28,27,10,09
2830 DATA 10,28,44,84,04,02,32,49,41,E1,12,52,14,E4,08,10
2840 DATA 00,08,1C,1E,1F,3F,33,6D,7D,78,37,35,17,18,0F,06
2850 DATA 00,10,38,78,F8,FC,CC,B6,BE,1E,EC,AC,E8,18,F0,E0
2860 DATA 27,41,90,90,40,20,10,11,12,14,08,00,00,00,00,00
2870 DATA E4,F2,09,09,02,04,08,88,48,28,10,00,00,00,00,00
2880 DATA 18,3E,6F,6F,3F,1F,0F,0E,0C,08,00,00,00,00,00,00
2890 DATA 18,0C,F6,F6,FC,F8,F0,70,30,10,00,00,00,00,00,00
```

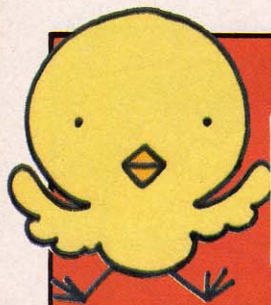
変数リスト

変数	内容
AB	アラームを鳴らすかどうかのフラグ
AL	アラームがセットされているかのフラグ
H、M、S	現在の時刻
HA、MA	アラームの時刻
HD	短針表示用
HH、MM、SS	ワーク用
LC	アラーム用カウンター
ME	メニューのカーソル位置
MS	メニューの位置
RX(m, n)、RY(m, n)	時計の針の座標用データ
TB	タイマーを鳴らすかどうかのフラグ
TC	タイマー用カウンター
TI	タイマーの状態用フラグ
TM、TS	タイマーの時間
WH、WM、WS	最後に画面に表示した時計の針の位置

お・知・ら・せ

このコーナーではキミからのアイデアを募集しています。こんなプログラムがあったらなぁと思ったら、そのアイデアをはがきに書いて送ってね。採用者にはMマガのオリジナルグッズをプレゼントします。どしどし応募してね！

あて先はこちら

〒107 東京都港区南青山 6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

田中パンチ先生による——なんでもかんでも

MUSICピヨピヨ!

この一、なかんずく、音楽のコーナーである、とりあえず、FMPACくんも発売されて、すこしニギワイを見せている、MSXの音楽シーンですね。このまま加速して、ますますの発展を期待してやみません、という書き出しであります。

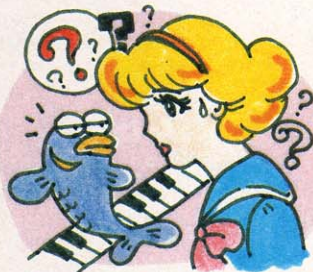
第4回 FMPAC用ツールについてのお話、その他

FM音源はぜひ欲しい

よっ！　どうだい？　銀だい？　金だい？　お元気でした？　とうとうFMパナアミューズメントカートリッジ(以下FMPACと略、メーカーさんはパナソフト、7,800円)が発売されましたね。どうですか？　試したですか？　サンプルでお借りしてるアイレムさんの『R-TYPE』なんかをFM音源の渦中でプレイしていると、もうビンビンですよ。これからは、ほとんど、FM音源が標準化されるんじゃないかしらん。いい音は、一度聞いたら、病み付きになっちまいやすいですから。耳、一回肥えちゃうと、もう過去には戻れないっていう感覚ありますからね——どうも、田中パンチです。

やや、私事で申しわけないと思いつつ、書いてしまうところが私の少しりりしいところだと思いますが、まあいいでしょう。私、個人的に、(株)リットーAVCが運営されますところのM&ANETというネットワークに加入しておりまして、これがなかなかおもしろいんですよ最近。M&Aとは、ミュージック&オーディオ・ビジュアルの略。音楽関係やビジュアルの諸メディアのいろいろな情報が載っかっているネットです。特におもしろく、また活発なのは、やはり音楽関連。MIDIでいろいろやっているんだけど、その手のお友だちや相談相手がほしいなあ、などという人にはうってつけ。身の回りに通信ターミナルがある人は、一度入ってみればよろしいでしょう。詳細は、リットーミュージックから発行されている音楽各誌の自社広告のところに載っています。興味のある方はどうぞ。

で、そのM&ANETのメンバーが集まって、このあいだライブなんてことをやってしまいまして、田中パンチさんも出演してしまいました。登場時間は10分程度と短かいものでしたが、人々の目前で演奏するって、数年ぶりの快感でしたわ、ハッハッハ。これでまたライブ活動の虫がうじうじしてきそうです。みなさんも、せいぜいそういうの、やってください。

では本題です。FMPAC内蔵のFM音源に対応したミュージックエディタがいくつか発売されるようでございます。今月、お隣りのページでご紹介している、BIT² の『シンセサウルス』(6,800円だよ)。また、ウインキーソフトさんも鋭意開発中との噂も聞いています。キミのMSXがシーケンサープラスFM音源ユニットに変身してしまうのです、FMPACとそれらのエディタソフトがあれば。MIDIに対応できないー！　という残念な心の傷は残るにしろ、実験的というレベルははるかに超越したことができるんですよ。オリジナルの音色も作ることができるし。

FM音源って、固い金属質な音、たとえばチャイムとか、ハープシコードとかに威力があるのです。キラキラした音質に。効果音でいえば、ガラスの割れる音とか、いいかもしれない。そういうイイ音を作るというのも、おくゆかしい興味のひとつに数えあげられるでしょうね、やはり。

てなわけでー、とりあえずは、シンセサウルスの概要をご説明いたします。他のツールは、細かい情報が入りしだい、順次お伝えいたしましょ。しかし、ここまでくると、MIDIにも対応させたいですねえ。シンクロするだけでも、いいんですがね。Mピヨでハード製作記事でも始めるかあ!?

音を作って、作曲して、そして演奏いたしましょう

シンセサウルス

『シンセサウルス』は、MSX1そしてMSX2、両方に対応しています。ROMカートリッジだよ。

このソフトには、3つの機能が備わっていて、

①シーケンサー機能による、MTRモード。

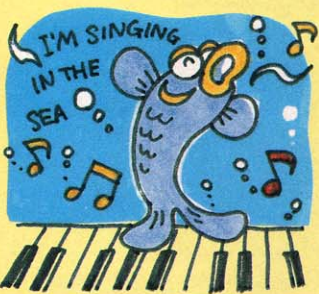
②FM音源による、オリジナル音色の作成。

③音符を5線符に乗っけて、楽譜作成モード。

⬆9音同時プレイのMTRモード画面だよ。

以上の3つ。順番に説明じゃ。

①シーケンサー機能によるMTRモード。MTRっていうのは、マルチ・トラック・レコーダーの略。つまり、マルチ商法で儲けて、そのお金でトラックを買ってレコードを運搬する人のこと、だ。そしてこのモード上では──と、冗談をほっとらかしにして、説明を続けてはいけないネ。

普通のカセットテープレコーダーは、片面にLEFTとRIGHTの2チャンネルのトラックがあるわけです。ステレオで聞けるというわけだから、LEFTとRIGHTはそれぞれ独立したものとして、分かれてテープ上に収録されているわけですよね。MTRというのは、その独立したトラックが2つじゃなくて、

⬆6音プラスリズムMTRモード画面。

つまり普通のステレオ2チャンネル以上に、4つとか8つとかのチャンネル数をテープ上に書き込むことができるレコーダーなわけ。たとえば、4トラックのMTRというものがあったとすればトラック1にピアノ、2にベース、3に尺八で4にゲップの音というように、それぞれ独立して、レコーディングと再生ができる、そういうことなのです。

で、このシンセサウルスの場合にあてはめてみると、9音同時プレイというモードは、9トラックのMTRということになってしまうわけ。それで、1トラックにピアノ、2にベース、3にストリングス……と音色を振り分け、後述の楽譜作成モードを使って入力した

⬆音色エディットモードの画面なのだ。

データを演奏することができるんだ。それぞれのトラックごとにフェーダー(ボリューム)が用意されているので、各音色の音量のバランスを調整、適正バランスで再生できたりもする。しかしてシンセサウルスのMTRモードの各トラックには単音のデータしか収録できない。だから、ピアノの3声の和音、なんてときは、トラックを3つ使用して、それぞれド、ミ、ソというようにするのですう。

次です。②のモード、FM音源の音色エディットの説明。FMPACに内蔵されているFM音源というのは、基本的にはヤマハのシンセサイザー"DX"シリーズに採用されている方式と同じ。キャリアとモジュレータという2つのオペレータのいろんな値をいじくって音を作っていくという方式なのだ。キャリアって何？　モジュレータってな〜によーん？　という質問もござりましょうが、それを解説す

⬆PACやディスクにデータをセーブ可能。

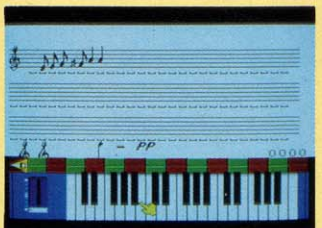
るだけでこのページが埋まってしまいそうなので、涙とウーロン茶を飲んで省略しますが、知りたくてうずうずしてしまう人は、楽器屋さんの書籍売場かなんかでDXのうんたらかんたら、みたいな本を読んで、独自で勉強してください。まあ、ここで触れておく最低限のことといえば、画面写真にあるように、いっぱいあるフェーダーをマウスでうじうじすると、リアルタイムで音色が変わっていくと、それだけ覚えといてもらえばいいでしょう。どんな音が出るのかっといえば、ヤマハさんのショルキーに匹敵する、という感じかな？作った音色は、PACあるいはディスクにセーブして、保存できますですよ。

音はあっても、曲のデータがないとあきません。そこで楽譜作成モード、③の登場。

マウスで各種アイコンを選び、5線符の上に音符を乗っけていきましょう。あるいは、画面上の鍵盤に対応するキーボードから、ダイレクトに入力することも可能。

ここでやはり！　痛感することといえば、譜面を読んで、作った曲をスラスラと譜面に起こす能力が備わっていればなー！　私の頭に、という点。そういう能力があればこのようなツールとか、ヤマハの"QX"シリーズや、ローランドの"MC"シリーズのようなシーケンサーが、ドンドコ使えるのにー。

逆に考えると、シンセサウルスの楽譜作成モードをいじくりまわして、音符理解能力を向上させればよい、ともいえる。

ゲームの良音BGMユニットだけではもったいないぞ、FMPACは。こういった音楽ツールで、さらにクリエイティブ(かっこいい)に、使ってやろーではないか。

⬆楽譜作成モード。音符を入力すれー！

ノリノリの海苔

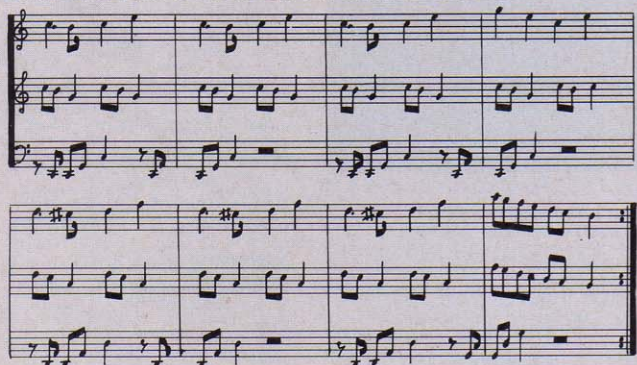
同じコード展開の曲が3つ。それぞれ、4のノリ、8のノリ、16のノリなわけ。リズムのきざみ方でいろいろ変わりますねー、という具体例であります。

4のノリだとこうね

トン、トン、トン、トンと、パンダのトントン。4ビートだと、こんな感じかな？　1小節でトントントントンと、とんからりなのだ。

8のノリだとこうよ

トトチト、トトチト。8ビート。8のノリにアレンジしなおすとこうなっちまった。リズムのちがい、おわかりでしょうか？

16のノリだとこうかしら

トコトコチトトト、トコチトトコトコ。16ビート。プログラムのほうでは、ハイハットが16のリズムを刻んでおりますです、はい。

ビートのお話だぁ

さて、お話変わって、いつものサンプルミュージックのコーナーです。今回はビートについて考えてみる、のココロだ～。

曲のノリっていうのは、そのリズムに大きく左右される、っていうか、はっきり言ってリズムがノリ自身であるわけ。バスドラムとスネアとハイハット、あるいはベース、そしてバッキングのキーボードのカッティング。それらの単位時間中の〝ハギレ〟が、曲の鼓動を生みだす。あ、そうそう、リズムって、けしてドラムのことをイコールで考えてちゃいけないんだぜ。たとえば、ベースの音がほかの楽器を引っぱってノリを決めるなんてこともあるわけなんだよね。編集部在籍の元バンドマンが、そういってました。そのおとっつぁんはベーシストで、常日頃、そう考えてベースの練習をしてきたそうです。今はもう1児のパパだけど。ああ関係ないか。

2ビート、4ビート、8ビート、16ビート、ビートきよし……など、いろんなノリがあるんだけれど、それは何かと尋ねたら、単位小節中をどういう割合で分割するか、とまあ、そーゆーことなわけだな。楽典の上ではどーのこーのということは書きませぬが、上の譜面を見てもらって、右ページのリストを打ち込んでもらい、聞いていただくと、ああそうなのね、ということになりおりはべり、いまそがりという感じー。文章の語尾で遊ぶなっちゅうの！　はーい。

ゲームのBGMでの常套手段としては、連続したベース音で、躍動感を出すってのがあるな。チョッパー風にオクターブアップ・ダウンの繰り返し、あるいは堅めの音色でドドドドドドと、怒濤のように、こんこんと涌き出る泉のごとく連続させる。これ、なかなか、効果的なわけだ。シューティングゲームの曲の作り方って、ほとんどそーだよ。

別に、この曲は○ビートだあ、なんていうことはいつも考える必要はないんだけど、まあ1回ぐらいは触れておきたいと、そういうわけだよね、今回は。

そんなこんなで、次ページではリストです。4、8、16と3部作。ペロペロと打ち込んで、耳で確かめてみましょー。

POPOさんのお言葉

元気ぃ？　私はまあまあ元気です。今回の曲、かわいらしくまとめてみたんですけど、どうかな？

私はやっぱり16ビートだなあ。細かいリズムのノリと、こきみよいボーカルがピッタリ合った曲が最高に好き。今度、そういう曲を作って、ここにご紹介しますね。FM音源で9音使えて、リズムも出せるんなら、かなりのことできちゃうもんね。まぁ、期待しててちょーだい！　曲作って、楽譜におこして、写譜して……というのがここでの私のお仕事なんですが、そーねー、やはり譜面が読める書けるっていうのを、音楽好きのあなたなら目標にしてもらいたいわあ。本気でやれば、大丈夫。このコーナーを利用して、譜面に慣れていってもらえば、いいわけよ。

FMPAC対応です!

今月のリストは、完璧にFMPAC用です。PSGで鳴らしたいよー、という人は、ごめんなさい。やっぱりそのときどきの、最もいい音で音楽を聴きたいと思いますので。でもね、別に宣伝をするわけじゃないけれど、FMPACってお買い得だと思うよ。これから、どんどん対応のソフトウエアが出てくるし。7,800円はダテじゃない。

もしも、おウチにエフェクター、そうですねえ、特にリバーブでもあれば、それをつないで音出ししてみましょう。かなりちがいます。軽～くかけるのがコツ。

ちと話はそれますが、これからのFMPAC対応のゲームで遊ぶに関しては、デジタルリバーブが、もしかすると必需品になるかもしれませんぞ。はっきりいって、臨場感がまーったくちがう。MSXのオーディオ端子にエフェクターをつないで、そしてステレオへ。アクションゲーム、たとえばご存じ『R-TYPE』なんか、すんげーイイ音で鳴ってくれるんだぜー。ま、なんかのチャンスに試してみて。そういう特集も、このコーナーでやってみましょう、いずれ。

あ、それから、もう１点。提案です。FMPACは、おしむらくもモノラル出力。これをステレオ出力にして楽しみたい！　どうするかというと、電子工作のキットなんかにあるステレオボックスを組み立ててつないでやったり、エフェクターのコーラスなどを利用してステレオにしてやったり……いずれも疑似的なステレオ効果だけど、それなりにココチヨクはなります。ま、これもなんかの縁、音に凝れるとこまで凝ってみましょ。今、ものすごく安くて、すごーくイイ音にしてくれるエフェクター類が楽器屋さんにうじゃうじゃしてますからね。２～３年前とは、本当に事情がちがうから。おじさんは、びっくりしてしまいまする。

●おたよりを急募●

ゲームミュージックの楽譜を載せてください！　というご要望がケッコー多いですね。前向きに考えますです。政治屋さんみたいな答え方ですね。ほほほ。

なんとか内容をMIDI関連に持ち込みたいところなんですが、いかんせんMSXのハードとの融合点があまりないので、そのあたりがネックです。MIDIのインターフェイスでもどこか、新しく発売してくれたらいいんですけどね。それとも、MSXマガジンで基板起こして、ソフト作りますかあ。ハード的には、そんなにむずかしくないそうですよ。ソフトの方が多少問題らしいですけど。じゃ、また来月！

3曲分のリストだよ

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@2,@4,@48,@29,@2)
40 SL=4:DIM S$(4,SL)
50 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 '
80 FOR I=1 TO SL
90 S$(4,I)=S$(0,I):NEXT
100 S$(4,0)="t250v13o6l4"
110 '
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I),S$(3,
I),S$(4,I)
140 NEXT:GOTO 120
150 '
160 DATA t250v15o5l4
170 DATA c4.<b8>cec4.<b8>ce
180 DATA c4.<b8>ceg4.e8ce
190 DATA d4.c+8dfd4.c+8df
200 DATA a4.f8dc<b>cd<g>
250 '
260 DATA t250v11o5l4
270 DATA c<b>c<b>c<b>c<b>
280 DATA c<b>c<b>ccc8<b8>c
290 DATA dc<af>dc<af>
300 DATA dc<afbbb8>c8c+8d8
350 '
360 DATA t250v15o3l4
370 DATA c<gab>c<gab>
380 DATA c<gab>ccc8d8c<
390 DATA adefadef
400 DATA adefggg8a8a+8b8>
450 '
460 DATA t250v9o4l4q1
470 DATA cccv11cv9cccv11cv9
480 DATA cccv11cv9cccv11cv9
490 DATA cccv11cv9cccv11cv9
500 DATA cccv11cv9ccc8v11c8c8v9
```

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
30 CALL VOICE(@24,@14,@12)
40 SL=4:DIM S$(3,SL)
50 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 '
110 '
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I),S$(3,
I)
140 NEXT:GOTO 120
150 '
160 DATA t220v15o5l4
170 DATA c4.<b8>cec4.<b8>ce
180 DATA c4.<b8>cegece
190 DATA d4.c+8dfd4.c+8df
200 DATA d4.c+8dfl8agfedc<l4b>
250 '
260 DATA t220v13o5l8
270 DATA c<bg4>c<bg4>c<bg4>c<bg4>
280 DATA c<bg4>c<bg4>c<bg4>c<b>c4
290 DATA c<ba4>c<ba4>c<ba4>c<ba4>
300 DATA c<ba4>c<ba4>fedc<bag4>
350 '
360 DATA t220v11o3l8
370 DATA r8ccg>c4r8<ccg>c4r2<
380 DATA r8ccg>c4r8<ccg>c4r2<
390 DATA r8dda>d4r8<dda>d4r2<
400 DATA r8dda>d4r8<gg>dg4r2<
450 '
460 DATA t220v10@a14
470 DATA hb!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8h
b!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8
480 DATA hb!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8h
b!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8s!16s!16
490 DATA hb!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8h
b!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8
500 DATA hb!8h8h!s!b!8h8hb!8h8h!s!b!8h8s
!16s!16b!8b!8s!16s!16b!8b!8s!16s!16s!b!8
```

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
30 CALL VOICE(@24,@14,@12)
40 SL=4:DIM S$(3,SL)
50 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 '
110 '
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I),S$(3,
I)
140 NEXT:GOTO 120
150 '
160 DATA t188v15o5l4
170 DATA c4.c8r2r8e4.c<g>
180 DATA c4.c8r2r8e4.c<g>
190 DATA d4.d8r2r8f4.d<a>
200 DATA d4.d8r2r8d4.<bg>
250 '
260 DATA t188v13o4l8
270 DATA c<bg>c<bg>c<bg>c<bg>c<bg>c
280 DATA <bg>c<bg>c<bg>c<bg>c<bg>c<b
290 DATA a>dc+<a>dc+<a>dc+<a>dc+<a>dc+<a
>
300 DATA dc+<a>dc+<a>dc+gfedc<bag>
350 '
360 DATA t188v10o3l8
370 DATA c4.cr2r8g>c<cb4ac
380 DATA c4.cr2r8g>c<cb4ac
390 DATA d4.dr2r8a>d<a>c+4<a>c<
400 DATA d4.dr8g4.<g4a4b4>
450 '
460 DATA t188v10@a15
470 DATA hb!8h16h16hs!b!8h16h16hb!8h16h1
6hs!b!8h16h16hb!8h16h16hs!b!8h16h16hb!8h
16h16hs!b!8h16h16
480 DATA hb!8h16h16hs!b!8h16h16hb!8h16h1
6hs!b!8h16h16hb!8h16h16hs!b!8h16h16hs!b!
8h16h16hs!b!8h16h16
490 DATA hb!8h16h16hs!b!8h16h16hb!8h16h1
6hs!b!8h16h16hb!8h16h16hs!b!8h16h16hb!8h
16h16hs!b!8h16h16
500 DATA hb!8h16h16hs!b!8h16h16hb!8h16h1
6hs!b!8h16h16hb!8h16h16hs!b!8h16h16v15s1
6s16s16s16s16s16s16s16v10
```

INFORMATION

■ RADIO

TVの音も拾ってくれる一発選局ラジオ

プロ野球もいよいよこれからが〝本番〟ってとこだけど、やっぱりナイターは生放送に限る。とは言え、いつもテレビの前にすわっていられるわけじゃない。そんなキミにぜひとも紹介したいのが、アイワ(株)から発売された名刺サイズの薄型ラジオ、カードシリーズの『CR-D10』。このラジオ、ただのカードラジオじゃなくてワンタッチでジャストチューニングができちゃうのだ。ワンタッチだぞ。その上、ズレないクリアーな受信が楽しめちゃうし、テレビの音も拾ってくれるし、おまけに時計としても使えちゃう。

これさえあれば、いつでもどこでもプロ野球が〝生〟で聞ける。もちろんインナーイヤー形ステレオヘッドホンがついているから、電車の中とか町中でも1人の世界にひたれちゃうぞ。

⬆他に3種。価格は14,800円。問アイワ(株)☎03・835・1207

■ RADIO

いつでもどこでもミュージック!

夏っていったらやっぱり海が一番だ。浜辺に寝そべってラジオから流れてくるヒットチャートに耳をかたむけるなんて、ほんとに快感! そんな快感味わいたい人におすすめなのが、ソニー(株)から発売された『FM/AM 2バンドレシーバーICF-S78』だ。〝シャワーラジオ〟って言った方がわかりやすいかな。とにかくこのラジオときたら、ラジオのくせに(?)バスルームでもOKっていうんだからあきれちゃうよね。長～いハンガーベルトは自由に曲がるからどこにでも掛けられるし、チューニングノブは濡れた手でもすべりにくく作ってあるんだ。おまけに310グラムだから持ち運びも楽だぞ。

今年の夏はビーチサイドで、音のシャワーを浴びちゃおう。

⬆電源は単3乾電池を2本使用。価格は7,400円。問ソニー(株)☎03・448・3311

■ GOODS

太りすぎのお父さんに贈りたいね

このごろ、お父さんのおなかがちょっぴり出てきたなって思ってる人、かなりいるんじゃないかな。

みっともないからどうにかしてほしいんだけど、ジョギングに誘ってみても面倒くさがってばっかりいるし。そんなお父さんには、松下電工(株)から発売された電子歩数計『アルファクラブEP434』をプレゼントしちゃおう。

実はこれ、ただの歩数計じゃない。歩数と走数だけじゃなくて、何と消費したカロリーまで出してくれるのだ。操作はとっても簡単で、自分の体重を5キログラム単位で設定するだけでOK。そうしたら、消費カロリーを5カロリー単位で表示してくれちゃうんだ。26グラムだからとっても軽いし、おまけに時計の機能も付いているから、腕時計の代わりにも使えちゃうね。

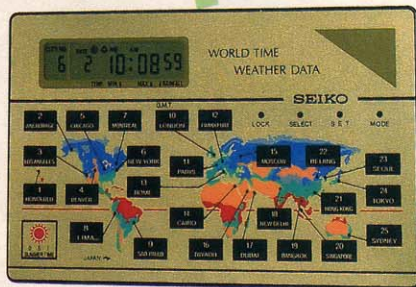
⬆価格は4,800円。
問松下電工(株)☎03・454・6111

■ GOODS

気分だけ海外旅行しちゃおうか

ちまたでは海外旅行が大ブームなんだそうだけど、そんなことおかまいなしって感じでただひたすら新作ソフトを買いあさってる人に、いいものを紹介しちゃおう。

(株)服部セイコーから発売された『ワールドタイム ウェザーデータ』だ。これはカードサイズの時計なんだけど、日本だけじゃなくて世界主要25都市の時刻も瞬時にしてわかるんだ。時刻だけじゃないぞ。各都市のその月の最高・最低気温、降雨日数の平均まで表示してくれちゃうんだからウレシイ。

おまけに1988～2037年のフルオートカレンダー機能もついているから、これ一台でいろいろと楽しめちゃう。たとえば、「今、僕は小雨の降りしきるロンドンにいるんだ」とか、「10年後の私の誕生日は何曜日かな」とか、とにかくいろいろ想像して楽しめちゃうかしこい時計なのだ。

⬆価格は4,000円。問(株)服部セイコー☎03・563・2111

GOODS

肩こりおかあさんにあげたいね

⬆価格は1,800円。㊐松下電池工業(株)☎06・991・1141

松下電池工業(株)から発売された、携帯用リフレッシャー『エッグル』だ。

平たく言えば、携帯用肩もみ器なんだけど、こんなにかわいいのは初めてだぞ。なにしろ目玉焼きの形をしているのだ。

目玉焼きの〝黄味〟の部分に軽く触れるだけで、毎分約1,500回も振動して、気分をリフレッシュしてくれちゃうんだ。

色はホワイト、グリーン、バイオレットの3色。95グラムと軽量だから持ち運びにもとても便利。

肩こりなんてまだまだ関係ないだろうけど、「肩こっちゃった」って口ぐせみたいに言ってるおかあさんにプレゼントしたら、泣いて喜ばれちゃうことうけあいなのが

TOY

不思議感覚味わえちゃうぞ

変身願望って誰にでもあるはず。

でも、せいぜい服をイメチェンするとか、髪形変える程度だよね。

そこで、今爆発的人気を誇っているのが、日本酸素(株)から発売された『マジックボイス』だ。これは酸素20パーセント、ヘリウム80パーセントの割合で混合された人工的な空気が袋の中に詰められてるものなんだけど、これを吸うと、抑揚のないマンガチックなアヒル声になっちゃうんだ。そんな声で友達にイタズラ電話かけてもきっと正体バレないぞ。カラオケで歌っちゃっても、バカウケまちがいなし！　とにかく使い道はいろいろありそう。もともとは潜水夫の呼吸用空気ってことだから、もちろん人体には無害だ。

⬆1袋で約3回分楽しめちゃう。価格は500円。㊐日本酸素(株)☎045・573・0120

GOODS

デートの前の身だしなみだね

服はご自慢の一着だし、髪形だってバッチリ決めたし、映画館の場所もチェックしたし、これで今日のデートは完璧だぞ！　なんてルンルンしてるところへ「鼻毛が伸びてるわよ。いや～ね」なんて一撃を受けちゃったら、もう絶対に立ち直れない。朝、鼻毛さえ切っていれば……なんてウジウジしなくてすみたい人におすすめなのが、日本レミントンから発売された『鼻毛カッターNE-1』だ。刃の両側にガードがついてるから安全だし、何よりも時間がかからないのがうれしい。おまけに、両側のガードを取りはずせば、女性の眉毛カットもできちゃうのだ。でも、鼻毛を切ってから眉毛カットっていうのはメチャクチャ不潔だ。

くれぐれも、鼻毛カットは一番最後にとっておくべきだよね。毛抜きで鼻毛を抜くなんて、もう昔のお話。新人類としては、鼻毛のカットにもこだわりを持ちたいものだなー。

⬆電源は単3乾電池1本。価格は3,500円。㊐日本レミントン☎03・475・1921

TOY

君もにわかジャズメンになれるョ

ギターとかキーボードができる人って結構いるけど、サックスとかトランペットなんか吹ける人って〝吹奏楽少年〟ぐらいなもの。

もし吹けたらカッコイイナとは思うけど、最初はなかなか音が出ないって聞くし。そんなキミに、とっておきの便利ものを紹介しちゃおう。カシオ計算機(株)から発売の『デジタルホーンDH-100』だ。一見するとサックスみたいだけど、サックス、トランペット、シンセリード、オーボエ、クラリネット、フルートの6種類の楽器の音が出てくれちゃうのだ。しかも息を吹き込むだけで、いとも簡単に音が出るし、息の強弱によって音の大きさも自由自在なのだ。

つまり、本物の管楽器みたいに感情表現ができちゃうわけ。おまけに指使いは小学校で習ったリコーダーとほとんど同じだから、誰でもすぐ吹けちゃうぞ。

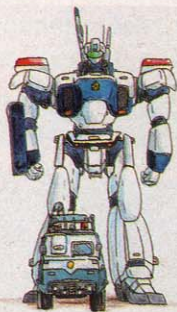
⬆マウスピース2個付き。価格は33,000円。㊐カシオ計算機(株)☎03・347・4811

■ NEW DISK ■

機動警察パトレイバーvol.2

週刊少年サンデーに連載中の機動警察パトレイバー。そのイメージ・サントラアルバムの第二弾が8月25日に発売されるぞ。

このアルバムでは、ビデオ・アニメの第4話以降のサウンド・トラックに加え、イメージソングなどが収録されてるんだ。原作者のゆうきまさみ氏の監修による、ビデオとはまたひと味ちがった世界を感じてほしいな。

ここでワーナーパイオニア(株)より、アニメのセル画を5名様、オリジナルTシャツを3名様にプレゼント。応募のあて先は、143ページのプレゼントと同じだよ。ちゃんと「セル画ちょーだい」とか「Tシャツ欲しい！」係と明記の上、送ってほしいな。ジャンジャン応募してくれるのを待ってるヨ〜ン。

⬆価格LP、カセット2,800円。CD3,200円。㈰ワーナーパイオニア(株)

⬆セル画とTシャツをプレゼントしちゃうのだ。どんどん応募してちょーだい。

明菜のニューアルバム『Femme Fatale』

ここのところ一段と女っぽさを増したな、っていう感じのする中森明菜。そんな彼女の新しいアルバム『Femme Fatale』が、8月3日に発売されたぞ。これは彼女にとって通算15枚目のアルバムで、今回はロサンゼルスでレコーディング、ミックス・ダウンを行なったんだ。そのときの明菜のコンディションが、ゼッコーチョーだったということで、予定していた時間よりもかなり早く終了したそうだ。明菜ファンなら見逃がせない1枚だね。

ところで、〝Femme Fatale〞の意味がわかる？ フランス語で〝妖しい女〞ってことなんだって。どーだい、お勉強になったでしょ。みんなの知識を豊かにするMマガなのだ。ハッハッハッ。読んで役立つMマガからもうひとつ情報。明菜の夏のスケジュールなんだけど、コンサートツアーが7月20日の群馬県民会館を皮切りに、9月24日の中野サンプラザまで、全部で20回の公演が予定されているそうだ。

最後に、みんなにウレシイお知らせ。ワーナーパイオニア(株)より、中森明菜のポスターを5名様にプレゼント。応募のあて先は、143ページを見てね。

⬆価格LP、カセット2,800円。CD3,200円。㈰ワーナーパイオニア(株)

千倉真理の 映画も大好き!

暑いですねー！ 映画館の冷房は、ビンビンにきいているときがあるから、トレーナーを1枚持っていくといいかも。

まず、最初にご紹介するのは名古屋の名産。ようかんほど甘くなく、きな粉もちより食べやすい、和菓子の大臣！

「ういろうです」。

「え？ ういろう？」。

「いいえ、〝ウィロー〞」。

「イエス！ Willow！」。

実は、これが、主人公の名前。世界の運命を左右する赤ちゃんを守る〝こびと〞です。

そのウィローが、剣士や老魔法使いたちと組んで、バブモルダ女王をやっつける、ファンタジー・アドベンチャーなのですが、馬車のカーチェイスや、毛むくじゃらのごきぶり男みたいな化け物、豚、豚、豚、など(これだけでは、何のことを言っているのかわからないと思いますが、とにかく、口では説明できない) モンクなくおもしろい出来上がり。ジョージ・ルーカスが構想に十年をかけ、ロン・ハワードを監督に起用してます。完璧な娯楽作品。キャンキャン騒いで観た後は、氷白玉で、お開きにしましょうね。

⬆日劇、新宿スカラ座、新宿アカデミア、渋谷東宝他で全国公開中。ウィローを助けて冒険する戦士にバル・キルマー。

さて、ジョージ・ルーカスときたら『スター・ウォーズ』、『インディ・ジョーンズ』、そしてハリソン・フォード、ということで、次の作品はハリソン・フォード主演の『フランティック』です。

舞台はパリ。

事件はアメリカの医師、ウォーカー夫妻がパリに着いた朝、起こります。だんなさんが、シャワーを浴びているときに、なんと奥さんが消えてしまった……。

彼は、血まなこになって捜すのですが、場所が異国、それもパリということになると、なかなか人にも頼れない。そのうち事件は、麻薬、密輸、国際的な陰謀へと、うずまきのように、深みへはまっていきます。

普通の生活の中に訪れる、不条理の数々……。ユーモアをおりまぜながらも、怖い。パリという魅力的な町を的確に表わしていました。

最終回を静かに観た後で、しゃれた、バーで、流しそうめんを食べたくなる作品。

⬆丸の内ルーブル、渋谷パンテオン、新宿ミラノ座他、全国公開中。パリのアパートをのぞき見できます！

TOY

信じる者は救われるかな

最近、占いが大ブームだよね。
占いの本が沢山出てるし。そこでビジコン(株)から発売されたのが『アストロＶ』だ。これは西洋の占星術の法則をプログラミングしてある本格的なコンピュータ占星術機で、操作はとっても簡単。運勢を占うときは自分の誕生日と占いたい日をインプットするだけ。
相性占いも自分と相手の生年月日を入れるだけでOK。おまけに占いの結果は星とハートのマークで表示してくれるのだ。結果を信じるか信じないかはキミしだいさ。

⬆色もかたちも新鮮だ。価格は6,000円。
問ビジコン(株)第一部☎03・835・9031

GOODS

お弁当タイムをエンジョイしちゃおう

お弁当箱のフタを開ける瞬間ってほんとに胸がときめいちゃうもの。でも開けてみたら、中身が全部片方に寄ってたり、おかずの臭いが他にうつってたりして不愉快になっちゃうこともある。そんな目にあわずにすんじゃうかしこいお弁当箱が、松下電工(株)から発売された『ランチ』だ。一見すると缶ビールに見えちゃうけど、レッキとした三段重ねお弁当箱なのだ。これならカバンにすっぽりはいるね。
フタは取り皿としても使えるぞ。

⬆ミニポーチもついてるぞ。価格は2,300円。
問松下電工(株)☎03・454・6111

VIDEO

007/リビング・デイライツ

映画ファンじゃなくても知ってるスクリーンのヒーローが、"007"ことジェームズ・ボンド。第１作『007は殺しの番号』が'62年に作られて以来、流行にあわせ、ボンド役者を替えながら、26年も続けてきた。
そして、コメディータッチの年をとっちゃったおじさんロジャー・ムーアにも飽きたな、というときに登場したのが、今回のニューボンド、ティモシー・ダルトン。若くてスマート。中東の武器商人が仕掛けた罠を体当たりでかわしていくのだ。
この"体当たり"がとてもいい。特にクライマックスの空中アクションシーンはまさに手に汗握るもので、シリーズ中でもぬきんでた迫力。アクションの醍醐味を十二分に味わわせてくれる。
イアン・フレミング原作のイメージに、もっとも近いといわれているダルトン。清純派ボンドガール、マリアム・ダボとスイートなラブシーンまで展開してくれて、やっぱりヒーローはこうでなくっちゃ、と思わせるのだ。

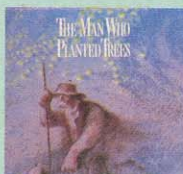
●発売/販売元
ワーナー・ホーム・ビデオ
●発売中/132分/16,800円

世にも不思議なアメージング・ストーリー５

去年劇場で公開した、『世にも不思議なアメージング・ストーリー』って、実はテレビ用だったってこと、みんな知ってた？　スティーブン・スピルバーグ製作だけあってテレビとは思えない豪華さだったよね。
で、このビデオは、そのシリーズ第５弾。３つのエピソードが収められている。人形が寂しい中年の男女に愛を運んでくれる『愛しのドール』。身体に触れるだけで病気を直す超能力を身につけた死刑囚のお話『エスパー』。そして『感謝祭の御馳走』は、不思議な穴から食べ物と交換に金銀が届くが、という皮肉っぽいオチがきいた物語。
SFXなしでも十分にファンタスティックなものが作れるというお手本のような作品ばかりだ。

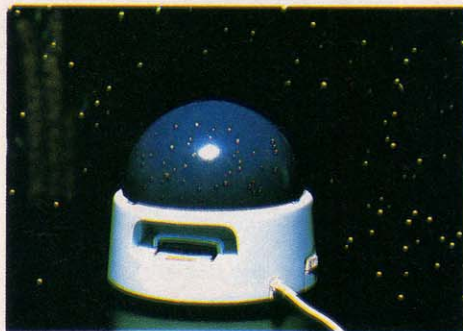
●発売/販売元
CIC・ビクタービデオ
●発売中/72分/15,800円

LD

フレデリック・バックの世界 木を植えた男

アニメと聞けば顔をしかめる人も、この作品を観れば見解が変わる、といい切ってしまえるのが『木を植えた男』。たったひとりで荒地を緑に変えた男の物語が、パステル画のような映像で綴られる。その美しさ緻密さは息をのむほど！　動きも独特の味わいがあり、従来のアニメにはないタッチで、'87年のアカデミー短編賞(アニメ部門)を受賞したのもしっかりうなずける。
監督のフレデリック・バックはこの30分の作品に５年の歳月をかけ、しかもその途中片目を悪くするというアクシデントを乗り越えての完成だという。そんな彼の素晴らしい世界が、タップリ堪能できるおススメの１枚だ。

●発売/販売元
レーザーディスク
●発売中/87分/9,800円

GOODS

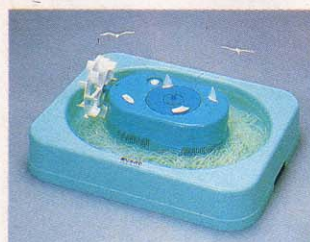
一石二鳥の蚊取りだね

▲価格は2,500円。㈿サンスター文具(株)☎03・872・7107

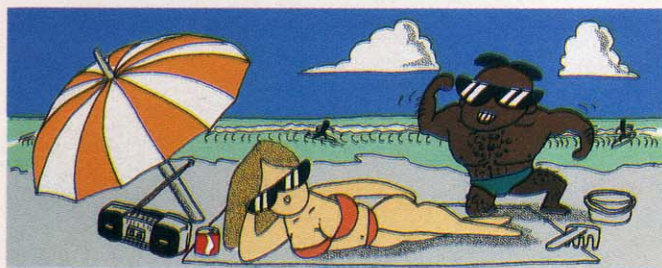
夏も盛りってとこだけど、暑苦しくて寝つけない夜もあるんじゃないかな。おまけにあの〝ブーン〟っていう不気味な音とともにどこからか出現する蚊の襲撃でも受けようものなら、文字どおり〝泣きっ面に蚊〟なんてことになっちゃうわけだ。夏掛けなんかバタバタさせて反撃しても〝敵もさるもの〟、なかなか逃げてってくれない。

そんな時はやっぱり電気蚊取りに撃退してもらうのが一番！ でも、電気蚊取りってさ、どれもこれも実用一点張りでつまらない形してるよね。そこで、サンスター文具(株)から発売されたイキなやつを紹介しちゃおう。その名も『スペースドーム』。

なんとスイッチONしたら天井にお星さまが輝いてしまうという感激モノ。つまりキミの部屋が即席プラネタリウムになってしまうわけ。キミがファンタジーの世界に酔いしれてる間に、にっくき蚊どもは蚊取りマットの威力でバタバタと死んでってくれるのだ。もちろん部屋の電気は消しとかなきゃだめだよ。全国のデパートの文具売場で売ってるぞ。

GOODS

そうめんパーティーなんていかがかな

▲単1乾電池4個使用。価格は9,800円。㈿宇部興産(株)食品部☎03・593・1523

夏ってほんとに食欲減退しちゃう。油っこいおかずなんか見るのもイヤって感じだし、でも食べないと夏バテしちゃうしな。な～んて困ったときは、宇部興産(株)から発売された流しそうめん器の出番だ。いつもは地味なそうめんも、この『グルメン島』をで～んとド真ン中に置いてみんなで囲めば、立派なそうめんパーティーができちゃう。それに水の流れを利用して水車もカタカタ回ってくれるから、つられていつもよりたくさん食べられそうだね。おまけに電池式だから海でも山でもOKなのだ。薬味を盛りつける薬味トレーが付いてるのもうれしい。

EVENT

ATTACK'88 in SUZUKA

▲昨年の大阪会場でのワンシーン。熱気ムンムンだ。

おまちかね、今年もT&Eソフトの〝ATTACK'88〟のシーズン到来だよ。おまけに今年はあの鈴鹿サーキットで、だぜ。鈴鹿といえば、去年F1グランプリが開かれちゃったところで、さすがはT&Eソフトって感じだね。去年の大阪にひき続き今年もかなりの盛り上がりが期待できそう。なんてったってサーキットカート大会もあるんだ（残念ながらサーキット大会の参加申し込みは締め切られちゃったけど見学だけならOKだよ）。

もちろん、新作ソフト発表会もあって、新作アドベンチャーゲーム『サイオブレード』の完成版が初公開されちゃうんだって。その他にもヒミツの新作ソフトがあるらしいからドキドキだね。それにQ&Aコーナーもあるから、わからないこととか知りたいことがあったら、ここぞとばかりに聞いちゃおう。とにかく、ユーザーとゲームデザイナーとの親睦を深めるのがこの大会の趣旨だってことだから、ゲームの奥の奥まで知りたい人には涙ものの企画が目白押しだよ。長～い夏休みの一日を鈴鹿で思いっきりエンジョイしちゃおう。

日時は8月20日(土)11時30分から16時。会場は三重県鈴鹿市の鈴鹿サーキット。会場入場料は無料だけど、Mマガの8月号か9月号に載っているT&Eソフトの広告に付いてる入場引換券を持参すること。1枚で、5名まで有効だよ。会場までの交通機関だけど、近鉄名古屋線の白子(しろこ)駅で下車すると西口から鈴鹿サーキットまでの無料送迎バスが運行されてて、誰でも乗れちゃうぞ。ただし運行時間は11時から12時までと16時から17時までだから気をつけよう。雨天の場合は当日の朝、T&Eソフトのテレホンサービス（☎052・776・8500）で知らせてくれる。その他の問い合わせは、(株)T&Eソフト(☎052・773・7770)までだよ。鈴鹿だし、無料だし、行かなきゃソンだと思います。

BOOK

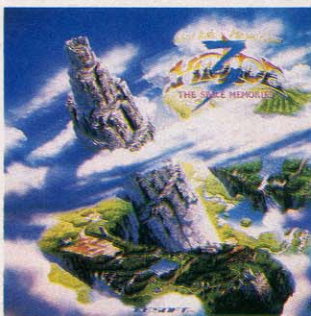
ノーライフキング

ゲーム好きにはたまらない小説が出るぞ。その名も『ノーライフキング』。作者が何とあの〝いとうせいこう〟で、表紙なんか藤原カムイなのだ。至れり尽くせりだね。〝まこと〟っていうゲーム好きな10歳の少年が主人公（関係ないけど彼のお母さんがメチャメチャおちゃめで、いじらしいんだ）。まこととその友人たちが『ライフキング』っていうゲームにのめりこんでいっちゃって、果ては子供たち対大人たちの大論争が起こってしまうお話し。

☗価格は980円。㈷(株)新潮社☎03･266･5111

コンピュータを導入した学習塾の様子は、とても興味深い。考えさせられちゃう一冊だ。

MUSIC

ハイドライド3

☗CD3,000円。LP2,500円。CT2,500円。㈷キングレコード(株)☎03･945･2111

ここしばらくTOP30の上位に居座り続けていたあの『ハイドライド3』がレコード化されたぞ。『ミュージック・フロム・ハイドライド3』っていうタイトルなんだけど、〝ゲーム・オリジナル・サントラ・バージョン〟と〝スーパー・アレンジ・バージョン〟とが収録されてて充実度は二重丸だね。

軽いタッチの涼し気な曲ばかりだから暑い夏にはピッタリだ。

PRESENT

刑事大打撃

検挙率より発砲件数のほうが多いと噂されちゃうほど、むやみやたらに発砲したがる〝大打撃〟刑事が大活躍(？)するアドベンチャー推理ゲームだ。

社長令嬢誘拐事件だなんて、ドキドキしちゃうよね。大打撃刑事とコンビ組んでる理沙ちゃんがかわいいのもうれしいな。お茶くみ娘の名前が〝御茶之目洋子〟っていうのもおしゃれだ。(株)インフォマーシャルから5名の方にプレゼント。締め切りは9月8日だよ。

スターヴァージンのフォノシート

岩間梨絵子ちゃんって知ってるかな？　あのオリジナルSFX冒険活劇ビデオ『スターヴァージン』の主題歌をうたってるカワイイ女の子なのだ。その主題歌と、おまけに梨絵子ちゃんの朗読がはいってるフォノシートがプレゼントされちゃうんだからうれしい。

この朗読は、ビデオ『スターヴァージン』の台本の頭の部分を脚色したもので、梨絵子ちゃんの口調も、アナウンサー風、カセット文庫風、と変化しておもしろい。ポニーキャニオンから19名にプレゼント。締め切りは9月8日。

小林ひとみパズルインロンドン

小林ひとみがもらえちゃうなんて、そんなウマイ話があってもいいのかな。でも本当なんだ。これはバラバラになってるひとみちゃんを、もとどおりにしてあげちゃうパズルゲーム。ドキドキワクワク期待に胸をはずませちゃおう。(株)インフォマーシャルから5名の方にプレゼントしてくれちゃう。締め切りは9月8日だ。

ルパン三世のオリジナルポスター

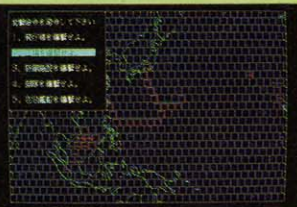
ルパン三世って、ほんとにカッコイイ。美女のためならなんのその、っていう感じの生き方がとってもおしゃれだ。で、ご好評ルパン三世のゲームの第2弾が出たんだけど、もう知ってるかな。今回の『バビロンの黄金伝説』は、バビロンの黄金をほしがってる美女のために悪戦苦闘しちゃうお話しなんだけど、ロマンがあって、なかなかおもしろそう。

そこでだ、『ルパン三世バビロンの黄金伝説』の発売記念として、東宝アド・センター(株)から書きおろしオリジナルポスター(B2版)を10名の方にプレゼント。こんなポスターを部屋に貼ったら、夢でルパンに会えるかもよ。締め切りは9月8日だ。

♥ごめんなさい

※先月号（7月8日発売号）の日本語MSX-DOS2の記事（123ページ）のなかで、三菱のML-G30は2スロットであるという記載がありますが、1スロットの誤りでした。つつしんで訂正させていただきます。ほんとうにごめんなさい。なお、記事の種類のいかんを問わず、内容についてお気付きの点、質問等がありましたら、お手数でもMSXマガジン編集部までお知らせ下さい。また、当インフォメーションのコーナーで、とりあげてほしい情報がありましたら、あわせてお知らせ下さいませ。お待ちいたしております一す。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーMSXマガジン編集部
インフォメーションプレゼント係　○○希望

読者と編集者の触れ合いスナック

残暑お見舞い申しあげます。読者のキミが暑ければ、編集者の我々も暑いのだ！こりゃー、もうすっかり一心同体です。

MSX通信ぶりぶり

ヘビメタさん繁盛記

いやー、今年はなかなか暑くならないねーなんて思ってたけど、さすがに夏だけあって暑いわ。毎年この季節になると髪を切りたくなるんだよね、バッサリと。ああそれなのに切ることができないのだ。長髪へのこだわり……それがヘビメタへの第一歩である。

ヘビメタという言葉を知らない人のために、ちょっと説明しておこう。ヘビメタというのは、一般的におじさんおばさん達から「やかましっ」と迷惑がられている音楽で、ギターやヴォーカルがやたらめったら暑苦しく感じられる、あれですよ、あれ。そしてそういう音楽のファンで、ついでに好きなバンドと同じようなカッコをして街を歩く人達のこともヘビメタと言うのだ。当然、長髪ねっ。

このヘビメタが、ここ数年間増殖し続けている。ほら、何となく思いあたるでしょ。道で会う人の半分はヘビメタ……のわけないけど、昔に比べてすごーく増えたよねー。アメリカでのムーブメントがそのまま輸入されてしまったような気がするけれど。

ヘビメタの合言葉は「俺達はヘビメタじゃない、ロックンロールだ(含ハードロック)」なのだが、あまり気にする必要はない。それは聴く人が判断すればいいんだからね。そんなもんだっ。

念のために言うと、ヘビメタというのは〝ヘヴィメタル〞の略だからあ、〝ビ〞のときに下唇を血が出るほど噛みしめて〝ヴィ！〞と発音するのが正解なのだ。間違って上唇を噛むと変な顔になるぞー。

そんなわけで季節感を無視したヘビメタの長髪を見ても、決して石を投げたりどついたりしないでやってくださいね。本人達も人前では平気な顔してますが、ホントは暑くて仕方がないんだから。それにMマガにもいるんだよねー、Ryu君とかさ。えっ、私？　私は単に髪を切るお金がないだけなの。

(M通の新人、中村ジャム(♀)記述)

良いヘビメタ

悪いヘビメタ

新装開店プレゼント大発表!!

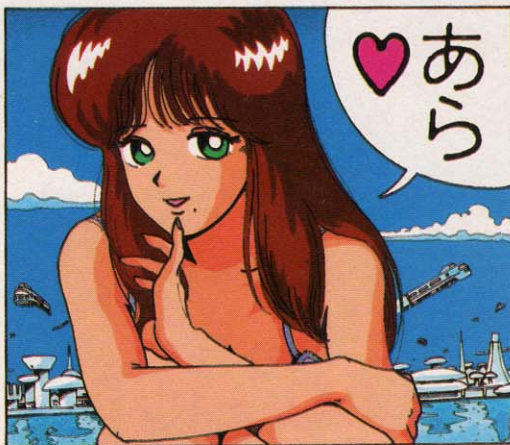
ボクらの名前は
ハーディーと
ソフティーです。

いきなりですが！　早川美雪さん、おめでとうございます！　あなたのが、採用よ。新潟県の早川ちゃーん、あなたよあなた。やったわね、キャーキャーピー。

もうはがき整理のパートのおねえさんは怒鳴るは、バイトの学生さんは、「早くこのはがきなんとかしてくださいよー」と泣きついてくるはで、てんやわんやの大騒ぎ。応募総数約５万通、非常に多くのおはがき、郵政省ともども、とても感謝しております。いまここにもう一度、感謝の念。ピリピリピリピリピリ、私の思念波が届きましたか？　ピリピリ、あっ、こめかみの血管切れた。

イラストレーターの佐久間良一さんをはじめ、編集部の一部を総動員しての整理の結果、最後まで残りました、ロボットちゃんたちの名前の候補は、『ルーファス、クイップ』(愛知県の武田幸彦さん)、『ブリッキー、ロボール』(神奈川県の佐藤春彦さん)、そして、『ハーディー、ソフティー』(新潟県の早川美雪さん)。変なのもあったんだぜ、『ビリー、バンバン』、『モライモン、ヒロイモン』、『BAKAさん、AHOさん』、『ピヨピヨゲロちゃん、どんどんよくなる法華のたいこちゃん(これは作り話)』……。ま、楽しませてもらいましたがね。

で、最終的に、これ！　早川ちゃん。決まり。〇〇用品とかティッシュみたいな気もしますけれども、『ハーディー・ソフティー』に、天使がやどりましたー。めでたい。早川美雪さんには、ご希望の賞品〝D〟に加えて、MSXマガジン編集部から、詰め合わせお楽しみセットをお送りします！

そういうことですので、大きいロボットくんのことを『ハーディーくん』、丸っこいロボットくんのことを『ソフティーくん』と、呼んでやってくださいまし。さすればきっと、このつながった大空のどこかで、「なんじゃい」と、返事を返してくれることでしょう。

⬆ウソではない、本当なのだ。こんなに応募がありましたっ!!

AからLまで発表〜!!

以下の方々、おめでとうございます。賞品は順次発送しております。今しばらくお待ちください。いいなあ、でも、いろいろもらえて。ほんと、うらやましいたけいっぱいとれる。

FS-A1F
松下電器産業㈱

東京都・鹿島広幸(よかったね!)
大阪府・前野雄一(おめでとーっ)
山口県・野村哲博(ラッキーだな)

B FS-A1FM
松下電器産業㈱

茨城県・吉本 徹(運のイイ人よ)
東京都・黒籔剛輝(ハッピー!!)
香川県・斎藤芳信(やったねパパ)

HB-F1XD
SONY

神奈川県・佐藤春彦(ヤリヤリヤリ)
三重県・西岡年男(この幸せ者が!)
長崎県・平沢清秀(盆と正月だよ)

CPS-14F1
SONY

新潟県・早川美雪(サイコーヨー)
福島県・田代弘士(極楽極楽じゃ)
大阪府・藤塚純朗(ラッピーよー)

THEプロ野球激突ペナントレース
コナミ

神奈川県・石井 亮、愛知県・西村茂雄、鹿児島県・石井圭介、福岡県・高橋美恵子、栃木県・大島晶博、東京都・山崎 聡、神奈川県・小田島浩一、東京都・山口 明、広島県・長山哲也、宮城県・小野寺史裕

大戦略
マイクロキャビン

岩手県・藤沢巨樹、愛知県・武田幸彦、福岡県・武賀直典、北海道・小田宏太郎、東京都・小原英一、兵庫県・大山 克、沖縄県・山垣則文、三重県・伊藤 稔、佐賀県・五十嵐長二郎、秋田県・豊峰友一。

ファミクルパロディック
BIT²

愛知県・堀川慎一、大阪府・吉崎操、東京都・作左部隆、千葉県・篠塚 清、東京都・尾崎太朗、東京都・桜井純一、兵庫県・椤野泰資、宮城県・今野 勇、宮城県・佐藤康弘、愛知県・松下尚司。

HALNOTE
HAL研究所

青森県・長谷部清一、長野県・金子宗士、東京都・飯田茂男、東京都・別所恵一、三重県・福島義勝、兵庫県・中川信子、神奈川県・谷口利平、静岡県・宮崎博三、広島県・片岡勝英、富山県・広瀬貴子。

パロディウス
コナミ

北海道・高田 明、新潟県・斎藤俊次、熊本県・野田実奈子、群馬県・中沢憲治、熊本県・伊津野天、岡山県・神仙広一郎、大阪府・中村 克、秋田県・渡部忠光、富山県・松園武、鹿児島県・小山 始。

ハイドライド3
T&Eソフト

神奈川県・奥村 悠、長野県・降旗克親、大阪府・福本泰延、愛知県・小島達夫、宮城県・木幡憲一、熊本県・塩平清志、青森県・斎藤 禎、神奈川県・海老沢伸也、大阪府・尾原新吾、岩手県・前田 茂。

信長の野望全国版
光栄

長野県・鈴木文浩、東京都・後関康隆、愛知県・室井高幸、福井県・織原正範、京都府・横山勇三、兵庫県・小野恵子、高知県・浅見外記、神奈川県・服部達夫、愛知県・鈴木 承、北海道・藤平直行。

ドラゴンクエストII
エニックス

三重県・辻友 希、千葉県・中田幸代、秋田県・飛沢 悟、東京都・木船弘康、熊本県・堀田貞男、栃木県・長谷川時晴、広島県・篠田顕夫、京都府・島村和海、福岡県・川辺守利、静岡県・栗林安夫。

ということです。以上の方々、どうも、あいすいませんですよねえ、いつもいつも。この方々がどういうふうに選出されましたかというと、名前で最終選考まで残った方は別として、あとは純粋に、よっほっよっと、はがきを引きぬいて決めました。

ソフト関係の賞品は、もうすでに発送が始まっております。まだ届いてないという方は、今しばらくお待ちください。ハード関連賞品は、発送まで1ヵ月程度かかってしまうかもしれません。ご諒承ください(敬称省略いたしました)。

めでたいのであるな

MSX作文大募集

おひさしぶーりーねー。MSX作文大募集のコーナーだ。今月は、応募作品を。東京都のペンネーム、ケロケロさんの作品だ。

「MSXの犬と晩夏」

ケロケロ

夏の終わりに、ふと思う。犬を見ながら、ふと思う。MSXを見ながら、ふと思う。どうして、キミはここにいる? 犬は小首をかしげながら、「ワン!」とひと声。そして走っていきました。まあそりゃやっぱりしょうがない。隣りん家の犬だもんなあ。家に帰るは、あたりまえ。

どうしてキミはここにいる? MSXに聞きました。「あに、言ってんだじょー」。MSXは答えます。どうしてキミは、ここにいるの? 「おなかすいたよお~」。どうして……「うえ~ん、うえ~ん」。MSXは泣き出した、泣き出した。

「だから私、やだったのよ、本当に。なんで子供にMSXなんて名前付けちゃったのよ! バカ! MSXっていう名前を通す区役所の人も、区役所の人だけど。バカ」。

いよいよいよいよい 朝から回文大作戦

回文だ。今月は、回文博士とイミョーをとる帝国回文社の美濃博士の回文研究風景をご紹介してしまう。特別企画なのであるぅ！

美濃博士の秘密のベールをはぐ。はいだぞっ！　博士は仏壇屋さんの2階を間借りして、研究室にあてている。高級コンピュータを使用して、24時間フル操業で自転車操業だそうだ。

そんなことはさておき、読者のみなさんからの回文の投稿である。すごい人が出現した。山口県の、奥田俊文クン。「胃センサー賛成」、「あれ食えエクレア」、「水曜よ、しようよ、イース」、「3回も行かんさ」、「しいたけや焼けた石」、「石か、積むのむつかしい」、「なるとを取るな！」、「消え失せた木の幹にキミの木、足せ、植木」、「南海いかんな」。これはすごひ！　美濃博士アヤウシ、だな。

まだまだあるよー。佐賀県の宮園宗紀クンの作品群。「どこ？レコード」、「いい、わからないなら、かわいい」、「とうとう、濃い蛍光灯と」、そして私、好きなのがこれ。「4メガの画面よ」。うーん。いい。

最後に、兵庫県の宮嶋実クン。「杭に、ケツ、ぶつけに行く」。杭にケツをぶつけると、痛いだろうなー。うんうん、わかるわかる。

という感じ。回文どんどん作ってね。では、家元は帰るぞ！

⬆コンピュータの演算結果を待っている。

⬆ターミナルから回文プログラムを入力する美濃博士のお姿。

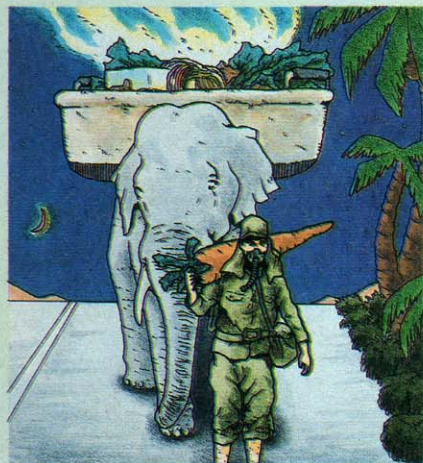
⬆プリンタから出力された回文を読む。

⬆美濃博士と助手の大重ちゃんの記念写真。

ケッパレMSX替え唄&数え唄大募集!

ご好評のこのコーナー、今回は〝川尻角栄特集〟と題してお届けいたしましょう。さあ歌え、ヤンヤン歌え、替え唄じゃあ。

替え唄&数え唄のコーナーに、1枚のはがきが届けられた。書き出しは、こうである。「田中パンチさん、こんばんは。仕事がヒマなので、替え唄を考えついてしまいました。タイトル、〝ごはんの歌〟。『静かなゴハンの森のカゲから～』。寂しがりやの国家公務員より」東京都に在住の、川尻角栄クンからの、はがきである。川尻角栄クン、そう、ああ胸に手をあてると思い出す。そうそう、角栄クンはその昔、兄弟誌であるファミコン通信で働くアルバイタークンだったのであった。ひょうひょうとした風貌で、細面にセルロイドの黒ブチめがね。キヤノンのレーザープリンタのマニュアルを丸々暗記し、〝レーザープリンタの中村メイコ〟と異名をとり、かわいがられていた好人物だったのであった。それが、その彼が、なんの気なしに受けた公務員試験に合格してしまい、今では国家公務員。ああ、私も公務員になりたいものよ……。角栄クン、おはがきどうもありがとう！　でもね、もうちっとマシなの考えてきてね、今度は。以上、川尻角栄クンの特集でしたー。

普通に戻る。何を隠そう、あまりイイおはがきがなかった。プリプリ。みんながんばってね。神奈川県の池田慎哉クン。家電メーカーでおなじみ、最近CIし、ロゴも変わって、イメージガールとして献血のCFでおなじみの今井美樹を採用、またMSXハードの製造メーカーとしても有名な、サンヨーの唄。節はうさぎとかめ。「もっしもっしカメよ～、カメサンヨー」。おもしろい～。次は数え唄。北海道の佐藤太クン。アルファベットの数え唄。節は、エーデルワイス。「エーデルワーイス、ビーデルワーイス……」。エーだからBなのだ。

うーむ、おたよりの出来からして、もう替え唄の時代は去ってしまったのだろうか？と危惧してしまう今日この頃だ。替え唄、数え唄ファンのキミの奮起に期待してやまない。

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

モッコシなぐらい人気のこのコーナー。こんなゲームで遊んでみたい！　ゲームレビューだあ、うそだ〜あ、ホエー。

ハイドライと3

ビール業界ではドライ戦争。日本酒業界も負けずに焼酎に新製品をぶつけてくる！　そんなお酒の世界にただよいながら、何を飲んだらええんかいなあ？　と大阪弁で物事を考えてしまう優柔不断なお父さんにスポットを当てたマネージメントゲームが、『ハイドライと3(とーさん)』だ。

プレイヤーのキミは、まずゲームの最初に、酎ハイかドライビールかを選ばなければならない。酎ハイを選んだキミは、ハイのコースでゲームスタート。ドライビールなら、そうもうおわかりだな、ドライのコースである。で、このコース分けというのは、実はまるで意味がない。

さて、ゲームも中盤にさしかかると、ハイコースとドライコースは合体する。ハイドライ、となるわけだ。うーんなるほど。と、うならせられる構成力には、思わず舌を巻く。で、ハイドライとまでくると、あとは、とーさんの出番ということになる。

酒屋に行って、酎ハイを買おうかドライビールを買おうかまよっているところへやってくる保険の外交員、そして洗剤の販売員、そして、読捨新聞の販売員。また、資産をふやしませんかーと、土地の活用を勧めにくる謎の不動産屋など……。いろいろな誘惑に負けることなく、酎ハイとドライビールが飲めるか！　サラリーマンの悲哀を含んだゲームだ。お買い得では、ないか!?

⬆タイトルは、なかなかフツーであり。

⬆要素の選択場面。何を選択するのか？

MSXクイーンならびに女子大生大募集

来る来る、くーるくーるで夏はくる〜じゃ。このコーナーに写真がビシバシくるなんて、考えてもみなかったわーい。とりあえず、ご応募ありがとにゃ。まず最初、福島県の関森弓子ちゃん。13歳。自ら応募というツワモノ。「あの、私みたいのは、MSXクイーンつとまらないでしょうか？」とおたよりにありますが、いえいえ、何をおっしゃりますことよ。よろしーんじゃないでしょーか。すごいなー、本当にこんなご応募あるもんなー。

➡大川原レイさん

続きまして、おー、女子大生のMSXクイーンかあ〜、すげ〜(何を喜んでおるのじゃ？)京都府の清造由記子さん。きよつくりさんとお読みするそうです。「まだ学校をさぼったり遅刻をしたことがない学生で、ワープロ、エレクトーン、茶道、アナウンススクールと、いろいろと習いごとで忙しい毎日を過していています」だって。神戸のとある女子短大に通っていらっしゃる20歳。身長が、170センチあるそうです。いいかもしれない。

最後に、埼玉県にお住まいの、大川原レイさん。2歳。職業はマスコットガールだそうです。いいお毛並みだこと。カワイイ。

ということで、まだまだMSXクイーン募集します。さて、どなたがクイーンになるのかっ!?

⬆関森弓子さん

⬆清造由記子さん

マヌーなフレーズシリーズ

マヌーなフレーズシリーズにも、多くのおはがき、ありがとう。しかし、考えてみると、世の中にはマヌーなフレーズがいろいろあるもんですねぇ。女の子を誘うときなども、「おじょーさん、ごいっしょに、お茶でも」、なんてのは、もう死語。今なら、「おう、おねーちゃん、わてと一発、**茶でもしばかへんけ？**　ん、どないですか？」というのがNOW。そんなこと言わないってか、ああそう。そいつは失礼こいて、**屁こいて。**

兵庫県の松並桂一クンのおはがき(抜粋)。「世界初、アメリカで大人気！　これであなたも都会派気分。今なら、**セカンドバッグもペアで。**2倍おとくで、コンチャンもお薦め。この夏をひとり占めしたいあなたへ。さぁ、電話へゴーゴー」。あるある。

では、締めましょう。ハデ？　地味？　いいえあなたは**モダンでシック。**魅惑な感じのあなたなら、どんどん書きましょおたよりを。じゃ、**ザ・グッバイ!**

純粋なおたよりコーナー

ほらほら、おたよりが書きたくなるー、書きたくなるー。そしてポストに入れたくなるー、ポストに入れたくなるー。

先日、吉田工務店をかいにいったら、中年のデブのメガネをかけたブキミなおっさんがタケルの前にいたので、何をかうか見てたら、なんと吉田工務店をかったのでびっくりした。だのでかうきがしなくなったけどかった。

（埼玉県　藤原　章敬）

♨ 光景が目にうかぶようだわ。自分が狙ってたモノを、ちょっとブキミな人が買うのを目撃したわけだっ。そりゃ、一瞬ひるむよね、うん、ひるむわ。だけどさ、なんだかんだ悩んだものの、欲しい物はやっぱ欲しいわけで、買っちゃうのよね。このおたよりも、ドキドキしながら読んでたけど、最後の最後になって、目的を果たしてくれてるから、ホッとしたのよん。それに「だので」という接続詞が少年のビミョーな動揺する心を表わしていて、たいへんよろしい。

と、ほめておきながらも、ちっちっちっ、甘いな、青いな、若いなっ、若いのっていいなと思ってしまうのであった。ブキミとはいえ、吉田工務店仲間じゃあないか。びっくりしてないで、友達になっちゃえばよかったのにー。友達は多いほうがいいもんね。待ち合わせすれば2時間遅れてくるし、お金貸せばふみたおすし……。

ハムスターが友達の編集者

田中パンチさーん、夏休みにアスキーでバイトさせてくださいよー。とにかく金がないんだー。このままだと田川サンになってしまふ(ウソ)。

（千葉県　小林　崇）

♨ おいおいおーい、おまえ！　そりゃどういう意味だよ、えー！　確かにおいらは貧乏だ。最近は他人のお金で生活しているし。でもさー、この本が発売される頃には、北海道でリゾートしてるんだもんねーだ。雑炊のことじゃないぞ。そりゃリゾットか。まぁ、いいや。とにかくだなー、人をみかけだけで判断するなっちゅうことなのだ。おいらは貧乏だ貧乏だと冗談半分でいってりゃー調子にのりやがって。え～！　夏だからって、エアコンで涼みながらハラ出してスイカ食べたりするヒマがねーんだぞ。夏休みナシで働いてんだからな。このやろー、おいらの気持ちにもなってみろってんでぃ！　くやしかったら、お金かしてくれっ!!

恥も外聞もない編集者

うちの学校にはボンカレーを温めて食べようとして、実はフルーチェを温めていた、とてつもなくドジな先生がいます。

（広島県　トロピカルBOY）

♨ いるいるいる！　そういう人。いるよー、よくいる。私の友人にも、焼そばバゴーンのメンを煮沸して、しょーゆかけて食ったヤツがいるぞ。うっそ～ん。そんなヤツぁ、いねーよいねー。

でもこういう友人ならいたなあ。「まいっちまったよこないだ。ウチのおふくろが体重気になるっていうんで、『角の雑貨屋でヘルスセンター買ってこい』って、ゆーわけよ。そんでさあ、雑貨屋行って、デカイ声で、ヘルスセンターくださいっ！　て、言っちゃったよー。んでね、そこのオヤジがよくできたオヤジなもんだから、店の奥から常磐ハワイアンセンターの入場割引券持ってくるわけよ。びっくりコイちゃったよ……」。

そんなヤツは、いないって？

でもね、ひとついえることは、常磐ハワイアンセンターは、ヘルスセンターじゃ、ないわけよ。常磐ハワイアンセンターは立派なリゾート施設なんだわ。まちがわないでちょーだいね。

あー、それから、こんなヤツもいたいた。

「かとりせんこーの季節ねー」。

「ほぉ鹿取って先攻のときに投げるんだ」。

まあ、世の中いろいろ、不二家のエクレアよ。

パン屋再襲撃の編集者

今月はあと3分の2も残っているのに、生活費は1万円をきってしまった。これで吉田工務店を購入したら、あと5000円でどうやってしのいだらいいのだろぉ。ボンビィ人のどうし、田川さん、いい知恵を貸してください。

（青森県　アッペ堤川）

♨ ラメンちゃん、ラメンちゃん、13番テーブルご指名です。あーい、いらっしゃい♡　私、この店のナンバー3、ラメンです。よろしくねっ。ねーえー、水割り飲んでいいかしら？　ちょっとぉ、水割りちょーだーぃ。グビ、グビ。ふー、あーおいしいっ♡　あんた何の仕事してんのぉ？　へぇ～、青年実業家なんだ。あたし今、お金ないんだぁ。今さぁ、5,000円しかなくて。だからパーッと使ってあとは家でクカーッと寝るだけね。だってー、寝てれば時間は経つし、お金はかかんないし。私、お金のないときはずーっと寝てるわ、編集部で。え、なんでもない、こっちの話よ。っもう。ところでさー、私とひと商売しない？　ん～、危険な仕事じゃあないわっ。心配症なんだから！　でね、その仕事、ちょっと急ぎなんだぁ。でねー、グビッ。あーあたしちょっと酔いがまわってきたみたい。ヘンなコトしないでよ、っもうエッチ！　ねー、おかわりしていい？　いいでしょ？　おかわりぃ(大声で)。グビッ、グビッ。ぷは～！　でさあ、そのおしごとなんだけど、ほんのちょっとかみにてきとーなぶんしょうをかいてくれればいいわけなの。え、とし？　っもう～。19さいよ。ほんとは24さいなの。ない

しょよ。グビグビグビッ。ああ、らんらかよっぱらってきちゃったろ～。らから～、はらくころげんこーよーしりれ、ろくしゃろはがきろこたえをかいてくれれらりーろろ。あーもうらめぇ～。

史上最低な編集者

ぶー。試験中にMマガが出たので、勉強が手につかなくなってしまったではないか……。まったく、どうしてくれるっていうんだい。（東京都　前田　孝志）

♨ あらまー、そりゃ災難だったねー。災難といえばこの前ビデオで『ハリーの災難』を観たのだ。ハリーは心臓発作で死んじゃったんだけど、自分がハリーを殺したと勘違いしてしまった人たちによって、何回も埋められたり堀り起こされたりで、ホントに災難なんだよね。うーん、これはお薦めだわ。今度みんなも観てちょうだい。それで、えーっと、あ、そうそう勉強が手につかなかったのね。手につかないっていえば、私も音楽聴いてばっかりで仕事が手につかない。単細胞だから同時にできんし。細胞増やしたいと思ってはいるけれど、細胞分裂できそうにないし。ああ困った。本気で困ったっ。ううむ、困ったところでこれにて失礼！　ああ、困ったなぁ……。

悩み多き編集者

しつもーん!!　ゲームの会社がぼしゅうしている会員請求は何件ぐらいあるんでっか。

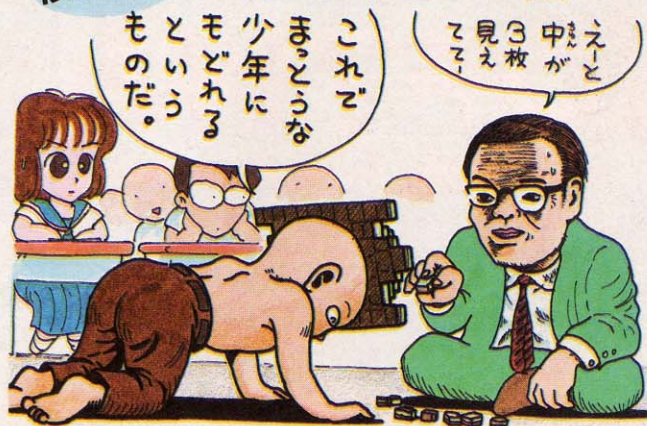
（京都府　足利　和彦）

♨ えっ!?　ちょ、ちょっと待ってね。えっと、ゲームの会社、うん、これはわかる。ぼしゅう、これもわかる。会員請求……って何のこと？　うーん、あ、わかった。会員募集で会員になった人への会費の請求書ね。ふんふん。それは何件……!?　なんか変だな、ふりだしに戻ろう。だからさ、会員が請求する会社のゲームがしつもんってわけで、ちょいちょい……はい、答えは4件です。まったく、日本語は正しく使おうよ、お互いに。あー、もうこんなわけわかんないおたよりって、好きだわ。

とっても金田一な編集者

僕は、ういろうときしめんがすきだギャー。

（東京都　水上　健彦）

♨ じゃあ、名古屋に引っ越したらいかがなもんでしょ。あー、でもまだ高校生だもんな、勝手に家出ていくわけにもいかないか。そこでMマガにいる名古屋出身の秘密情報部員から、すごいことを聞きだしてあげたから喜んでちょうだい。実は名古屋の水を冷蔵庫に入れておくとういろうになり、凍らせてせん切りにしてゆでると、今度はきしめんになる。そ、そして油であげればエビフライにも！　だけどボクはミソ煮込みが好きさ、と彼は付け加えていたぞ。問題はその水なのだが……やっぱ引っ越した方が早いわ。あー、でもホントにできるのかなー、彼はガセネタが多いからなー、まあいいや。ホントだったらラッキー……だね。

もとKGBの編集者

桜玉吉の　反逆のトリロジー（2）

ぼくは、MSXを友達の家に持っていく途中、落としてしまったうえにふんでしまってつぶれてしまった。買ってふた月もたっていないのに。ちなみに今修理中です。　（大阪府　井阪　圭一）

♨ ああ、そりゃ不幸のかたまりだねー。単なるドジではすまされないな。だってさ、落としたうえにふんでしまうだなんて、よっぽど急いでたのか、よけることができないほど運動神経が切れているのか……。あ、つぶれたとも書いてあるね。はたしてつぶれたMSXが元どおりになるのかなー、なんか不安だなー。もしかすると、それは奇跡に近いことかもっ。それでは、私に代わって次のおたよりが、ありがたーい言葉を与えてくれるので、よく読んでねー。

人まかせな編集者

やれるだけはやったのです。あとは神にいのるだけです。おがみなさい、おがみなさい。

（東京都　佐野　貴幸）

♨だそうです

さっきと同じ編集者

桜玉吉の　反逆のトリロジー（3）

えっとね、来月号ではこしょこしょってなことをやる予定です。へっへっへっ、おしえてあげないよーだ。なんて、実はまだ予定は未定なのだ、ううっ。今からでも間に合いますよー。あんなことやってほしいわ、それからこんなのも、というのがありましたら、どんどん聞きたいなぁ。耳のそーじしとくから。その他にも、ご意見なんぞをどんどん送ってくださいませ。

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
MSX引っ越し契約社員係

バイバイ!また見てねー!

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

月を追うごとに投稿プログラムも増えてきたソフトウエア・コンテスト。今月はついに第2席入選作品が登場したぞ。埼玉県に住む高原保法くんの『GUN FISH』だ。水中から顔だけ出した鉄砲魚、ガンちゃんの一週間の物語を、心ゆくまで楽しんで！

タイ焼きみたいな顔した鉄砲魚〝ガンちゃん〟が、空中から飛来する虫たちを次々と打ち落としていくゲーム。一日4回食事して、それが一週間続くという気の長いストーリー。食べ過ぎに注意しながら、最後までクリアーすることができるかな？

⬆スーパーウォーターショットを吐き出しながら、ひとり虫たちと戦うガンちゃん。一週間無事に過ごすことができるかな？

これからは鉄砲魚がブームだ!

とまあ、いきなり強引なこと書いちゃったけど、一度このゲームをプレイしてもらえば、納得できるんじゃないかな。どちらかといえばマイナーな存在の鉄砲魚だけど、料理の仕方によってはフライにもテンプラにもサシミにも、はたまたアンカケにも(ジュルジュル）なってしまう……えっ、何、違うって？　もとい、料理の仕方によってタイヤキみたいな顔になった鉄砲魚が、ことのほか愛らしく見えるのだ。

でまあ、そんな鉄砲魚が活躍するのがこのゲーム。ガンフィッシュっていう鉄砲魚の英語名からついたであろう、〝ガンちゃん〟という主人公の名前も愛くるしいね。水の中からウォーターショットをポンポン吐き出して、空中を飛んでくる虫たちを打ち落とすのを見てると、思わず応援したくなっちゃうよ。

それから、虫やウォーターショットで打ち落とされたその死骸、はたまた虫たちが投下していくオシッコやらフン（お食事中の方ゴメンナサイ）に当たると、ガンちゃんがビックリしたような目をして、そのまま水中に沈んでいくのがおかしい。自分のキャラクターがやられたわけだから、本当なら悲しむべきことなのに、ついつい笑っちゃったりして……。ガンちゃんのユーモラスな顔見たさに、自分から敵に当たりにいってしまう人も続出しそうだね。う～ん、クセになりそうだ！

ウォーターショットは2段階に増強

愛すべきガンちゃんの唯一の武器は、はじめにも書いたようにウォーターショット。水中から顔だけ出して、左右斜め方向に丸い水の玉を吐き出しながら、次々と襲ってくる虫たちを打ち落としていくのだ。

で、このウォーターショット。ゲームをはじめた時点では、小さな頼りない玉でしかないけど、ある程度敵をやっつけていくうちに、自分の顔ほどもある大きさに変化する。これは、画面下に表示されるライフの欄を見ていればわかるのだけど、敵を打ち落とすにしたがって、このライフの目盛りが増えていく。そして、はじめは赤だった目盛りが黄色に変わると、ウォーターショットがパワーアップして､スーパーウォーターショットになるわけ。

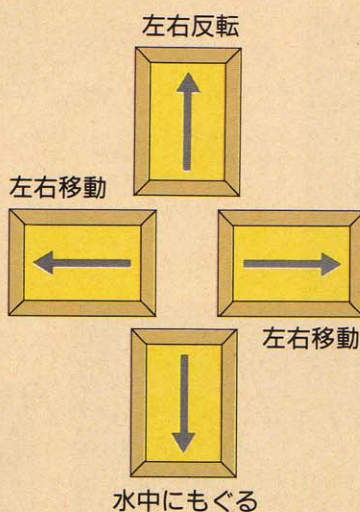
このスーパーウォーターショットは、通常のものに比べて当たり判定も大きく（つまり玉が大きくなったぶん、敵に当たりやすくなるってこと)、相手に与えるダメージも2倍になる。でも、さらにライフが増えて目盛りがいっぱいになると、ガンフィッシュが1匹増えるかわりに、ウォーターショットが通常の状態に戻ってしまうから注意してね。

使用キーはたったのコレだけ!

とにかくウォーターショットを打ちまくるだけという、いだって単純なゲーム展開のガンフィッシュ。操作の方も簡単で、カーソルキーとスペースキー（ジョイスティックの場合はトリガー1）でプレイできる。図を見てもらえばわかるように、スペースキーでウォーターショット発射。カーソル左右でガンちゃんを移動させ、上向きキーで左右反転(体の向きが変わる)、下向きキーで水中にもぐる。どう、簡単でしょ？

SPACE

ウォーターショット

GUN FISHは全国のTAKERU設置店で販売中です。
詳しい入手法方は、155ページをご覧ください。

敵キャラ9種類にボスキャラが7匹

ガンフィッシュのゲーム展開は、ブレックファースト、ランチ、サパー、ディナーの4回の食事で一日分。それが月曜日から一週間、つまり7日間続くというわけ。

各ステージに登場する敵キャラは、全部で9種類用意されていて、当然のこのながらステージが進むにつれて攻撃も激しくなってくる。敵キャラの名称は次のとおりだ。

①BUNBUN：ハチ
②A-CHOU：チョウ
③YANMA：トンボ
④B-SPIDER：クモ
⑤JUMP-FISH：魚
⑥LEAF：ハッパ
⑦FLOG-BABY：オタマジャクシ
⑧FOOL-FLY：ハエ
⑨MOUNT-ROCK：火山岩

これらの名前は、ゲームを最後までクリアーした時点で公開されるのだけど、今回は大サービスで載っけてしまった。でも、7匹のボスキャラの名前は教えてあげないから、自分でクリアーして確かめてみてね。

ゲームがはじまった直後は敵の攻撃も大したことないので、体の向きを変えたり、水中にもぐるタイミングをはかったりと、いろいろと実験してみよう。また、敵キャラクターの動きや攻撃パターンも把握しておくと、ステージクリアーに役立つハズだ。

ゲームが進んでディナータイムまでたどり着くと、いよいよボスキャラの登場。月曜日のボスキャラは大ナマズだ。水中にひそんでいて水をたらしながら空中へ飛び出してくるぞ。注意してみてると、大ナマズが飛び出してくる水面に丸い影が移るから、うまく間合いを取って攻撃しよう。

複合攻撃ワザに注意してね

はじめは簡単にクリアーできるガンフィッシュだけど、週の真ん中の木曜日にさしかかったあたりから、難易度が上がってくる。特に注意しなくちゃいけないのが、いくつかの種類のキャラクターが共同で攻めてくるとき。画面の上から落ちてきたあと、水面を跳ねて向かってくるオタマジャクシや、水面に影が写ったと思った瞬間に空中に飛び出す魚。そして背景に描かれた火山から吹き出されて、忘れたころに降ってくる火山岩などなど。単独で登場してもイヤな動きをするキャラクターたちが、同時に画面に登場することがあるからタチが悪い。こんなときはパニックに陥らないで、冷静にプレイすることが大切。とはいっても、イザこういった状況になると、ギャーギャー騒いでやられてしまう

編集部からひとこと……

まずアイデアがいいですね。ありがちになりがちなシューティングゲームのスタイルを、このアイデアによって打破していると思う。敵もそれぞれ個性的で好感が持てるしね。ただ、まとまりすぎてるような気がするんですよ。言いかたを変えると、ちょっと地味かな、といったところですね。もっとスリリングな展開がほしかったです。たとえば、もっと自然現象(雨や風など)の要素をとり入れてみるとかね。基本的にプレイヤーは左右しか動けないというところも惜しまれる。ジャンプできるようにするとか、もっと動きを持たせたほうがよかったのでは、と思うわけです。技術やグラフィックのセンスはいいので、次回からは以上の点に注意してほしい。　（ラメン）

一日中、喰ってばかりのヤツだな〜

一週間ブッとおしで毎日4食ずつ。それも最後の食事(ディナー)なんか、特大のナマズやらドジョウやらを丸ごと食べちゃうわけだから、一体ガンちゃんの胃袋はどうなってんだろ。画面には顔しか出てこないからわからないけど、実は下半身はゾウのようだったりしてね……。そんなガンちゃんの一日の食事のようすを追ってみた。胃薬片手に、最後まで付き合ってみてね。

BREAKFAST TIME
⬅朝の光がまぶしいブレックファーストタイム。真っ青な空が気持ちよくゲームをはじめさせてくれるね。さぁ、今日も一日頑張るぞ。

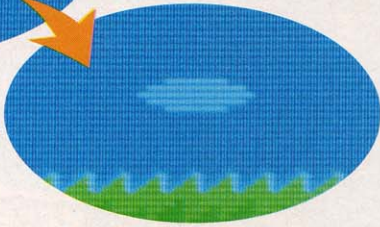
LUNCH TIME
➡朝にくらべて空の色が少しかわったランチタイム。くっきりとした雲と、岸の緑が美しいね。こんな日は日向ぼっこでもしたいな。

SUPPER TIME
⬅ほんのりと空が赤く染まったサパータイム。キャラクターの色によっては、背景に溶け込んで見にくいこともあるから気を付けて！

DINNER TIME
➡そしてディナータイム。なんと小さな月まで出ているぞ。巨大なボスキャラが飛び出してくるから、気合を入れて戦おう。

一面クリアーだ！
⬅無事にボスキャラを倒すと一面クリアー。最後に残ったライフがボーナスポイントとして加算され、次の面へ進む。

⬅⬇男子たるもの、正面から正々堂々と敵に向かっていくべきものなんだけど、頭上を敵に囲まれてしまったら水中に逃げてしまおう。ご覧のように、水しぶきを残して無事に逃げられるというわけだ。

危なくなったら水中に逃げろ

のがオチ。「火山岩と魚の組み合わせなんて最悪だもんな～」とはMマガのゲーマーの言葉だけど、本当にキビシイ状況が展開するから覚悟しておいてね。

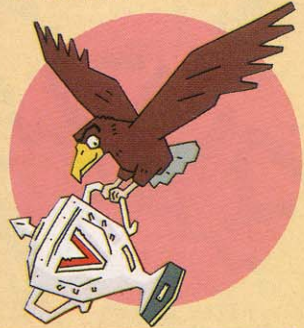
そうそう、ガンちゃんの武器はウォーターショットだけで心細いんだけど、敵からの攻撃を逃れるための手段も用意されているから、安心してね。前にもちょっと書いたけど、水中にもぐるというのがそれだ。ただ、もぐっている時間はあらかじめ決まっていて、一定時間が経過すると、たとえ頭上に敵が残っていても強制的に浮上させられる。タイミングをはずすと悲惨なことになっちゃうからね。それから、水中にもぐるごとにライフを2目盛りずつ消費するよ。

最後に、各面(曜日)のボスキャラを簡単に紹介しておくね。月曜日は前にも書いたけど、大ナマズ。火曜日が雪を降らせる雲で、水曜日が2匹のミノムシ。木曜日には羽で攻撃してくるコンドルが登場して、金曜日はタツマキを吹き荒らす台風。土曜日はカマキリで、最後の日曜日はドジョウの親玉みたいのが、画面せましと飛び跳ねるという具合。頑張ってね。

TAKERUで好評発売中

このページで紹介した『GUN FISH――ガンちゃんの一週間』は、ブラザーのソフトウエア自販機タケルで販売しています。記事を読んで「うわー、オモシロそ～！」なんて思った人は、124ページ掲載のタケル設置店リストを参考に、家の近くのパソコンショップに買いにいってね。価格は2,000円だよ。

ゲームの難易度はそんなに高くないので、シューティングはちょっと苦手なんて人でも、十分に楽しめるハズ。コンティニュー機能も付いているので、地道にプレイしていけば、最後のボスキャラのドジョウもクリアーできるかもしれないよ。もちろん反射神経に自信があるキミなら、ノーミスでクリアーを目指してみよう。

そうそう、このゲームのメディアは3.5インチの2DDディスク。RAM32K以上の、MSX1で動作する(もちろんMSX2でも動くよ)。特集の通信プログラムともども、よろしくね！

GUN FISH―ガンちゃんの一週間
(MSX・RAM32K以上)…2,000円

みんな応募してね

グランプリ 賞金30万円
堀井賞・木屋賞10万円

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〞では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、㈱アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、㈱アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断りします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア（フロッピーディスク、カセットテープなど）

②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。また応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

あて先はこちら

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

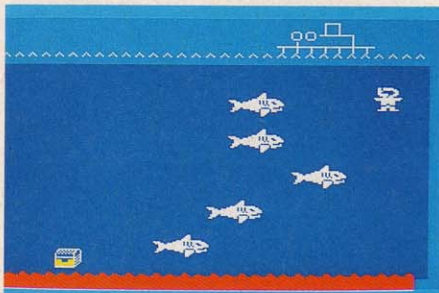
ショート・プログラム・アイランド

SHORT PROGRAM ISLAND

★読者投稿が絶好調。なんと5本のオモシロゲームが揃ったぞ!

夏真っ盛りの今日この頃。みんな海に行ったかな?「まだ行ってないよ〜ん」なんて、Mマガの編集スタッフみたいにかわいそうなこといってるキミは、せめて気分だけでもマリンスポーツしちゃおう。今回のショート・プログラムのテーマは、海だ!

この連載も、回を追うごとに読者からの投稿が増えてきて、ついに今月は5本のプログラムすべてが投稿作品! どれも簡潔にまとまっていて、内容も充実したゲームばかりだ。おかげで、Mマガ専属プログラマーのRyuなどは、仕事が減ったと触れ回り(自分でプログラム作んなくってすむからね)、反感を買った編集者から、次々と他の仕事を押しつけられる始末。この調子で投稿が増えたら、彼はどうなってしまうんでしょう。だからみんな、どんどんプログラムを投稿してね(!?)と、さりげなく宣伝してしまったりして……。

宝は欲しいがジョーズは怖い
謎のダイバーX

⬅不気味に泳ぎまわる5匹のジョーズ。キミは無事に宝箱を持って、船に戻ることができるかな?

MSX・RAM16K以上
by MASA

こうして遊んでね

季節は夏。夏といえば海。海といえばダイビング。海といえばジョーズ。そして海といえば幽霊船と宝の箱。亡霊となった海賊たちが、闇と霧にまぎれて海上を移動し、次々と豪華客船を襲っていくなんて話、よくあるよね。昼間は海底にひっそりと沈んでいるけど、夜になるとズズズズズとうごめき出す……なんて話。

謎のダイバーXリスト

```
10 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 32
20 GOSUB 510:COLOR 15,5:CLS:KEY OFF
30 VPOKE &H2016,&H84:VPOKE &H2017,&H41
40 VPOKE &H2018,&HA4
50 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
60 REM ●●●●●●● STAGE
70 LOCATE 0,3:PRINT STRING$(31,"^")
80 FOR I=0 TO 18:PRINT STRING$(31,"ｸ"):NEXT
90 LOCATE 20,0:PRINT "    ┌┐   "
100 LOCATE 20,1:PRINT " OO┴┴┐  "
110 LOCATE 20,2:PRINT "┬┼┬┬┬┼┬"
120 FOR I=0 TO 28 STEP 2
130 LOCATE I,22:PRINT "ｱｲ":NEXT
140 LOCATE 0,23:PRINT STRING$(30,"ｳ") ;
150 LOCATE 4,20:PRINT "ﾀﾁ"+B$+"ﾂﾃ"
160 REM ●●●●●●● SETTING
170 FOR I=0 TO 4:V(I)=1:XX(I)=INT(RND(1)*15+
5)*6
180 PUT SPRITE I+1,(XX(I),I*25+50),15,1
190 PUT SPRITE I+6,(XX(I)+16,I*25+50),15,2
200 NEXT:X=200:Y=16:GF=0
210 REM ●●●●●●● MAIN
220 K=STICK(0):X=X+(K=3)*(X<220)*4-(K=7)*(X>
0)*4
230 Y=Y-(K=1)*(Y>12)*6+(K=5)*(Y<166)*3-3*(Y<
166)-GF*(Y<166)
240 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0
250 IF X=32 AND Y>163 AND GF=0 THEN GF=1:LOC
ATE 4,20:PRINT "ｸｸ"+B$+"ｸｸ"
260 IF X>159 AND X<201 AND Y<15 THEN410
270 FOR I=0 TO 4
280 XX(I)=XX(I)+V(I)*(10-I*2):C=XX(I)
290 IF C<0 THEN C=0:XX(I)=0:V(I)=1:VPOKE &H1
B06+I*4,4:VPOKE &H1B1A+I*4,8
300 IF C>200 THEN C=200:XX(I)=200:V(I)=-1:VP
OKE&H1B06+I*4,12:VPOKE&H1B1A+I*4,16
310 VPOKE &H1B05+I*4,C:VPOKE &H1B19+I*4,C+16
320 IF X>C-15 AND X<C+30 AND ABS(Y-I*25-50)<
15 THEN 340
330 NEXT:GOTO 210
```

所は遊泳禁止区域でも特に危険なジョーズエリア。海中には恐ろしいジョーズがエサの来るのを待っている。怖いですね〜。しかし海底にはなんと、金銀財宝がドッサリ詰まった宝の箱が沈んでいる。これを見過ごしてはダイバーの名に恥じるというもの。キミは勇猛果敢な謎のダイバーXとなり、ひとりジョーズが待つ海へと潜っていくのだ！

ダイバーXの移動は、カーソルキーの上下左右。２つ以上のキーは同時にきかないから、斜め方向に移動するにはタテ、ヨコ、タテ、ヨコと、交互にキーを押すことで操作しよう。また、宝箱を手に入れると体が重くなって、思うように浮上することができないから要注意。一度に上がろうとしないで、ジョーズをかわしながら、浮かんだり潜ったりを繰り返そう。そうして、無事に船まで帰りつくと、船が陸地へと移動して〝コングラッチュレーションズ〞となる。

また、ダイバーXの邪魔をするジョーズは全部で５匹。それぞれ泳ぐスピードが違うから、うまくタイミングをとって通過してね。

改造するならココ

斜め方向に移動できないのはツライ、なんてキミのために。カーソル上キーのかわりに、スペースキーで浮上するように改造してみよう。プログラムリストに、

225　S＝STRIG(０)

を加え、230行の(K＝５)という部分をSにかえればOKだ。

また、ジョーズの表示はスプライトだけど、移動にはビデオRAM上のスプライト属性テーブルを直接書き換えることで行なっている。この部分には１枚のスプライトについて、Y座標、X座標、色、パターン番号の順にデータが入っていて、この場合ジョーズは横方向にしか移動しないから、X座標だけを書き換えればいいわけだ。この処理は310行のVPOKEでやっているから、チェックしてね。

⬆とりあえず海底までは到着。横にズズッと移動すれば宝箱は手に入るぞ。でも、その後が問題だな〜。

おまけのCHIKA CHIKAプログラム

```
1 KEYOFF:COLOR,RND(1)*14+1:IFSTRIG(0)THENCLS
:COLOR15,4,4:LOCATE10,10:PRINT"SCORE";SCELSE
SC=SC+1:LOCATERND(1)*30,RND(1)*23:PRINT"CHIK
ACHIKA":GOTO1
```

これは、160ページに『エビルスピリット』が掲載された、〝きぃぃす〞くんの１行プログラム。リストを打ち込んだらSCREEN 0：WIDTH 40と、横40文字モードに設定してから実行しよう。

このプログラムの正しい使用法は、正面からディスプレイを見据えて、決して目を離さないこと。「もう、目が、限界だ〜！」となったら、涙を飲んでスペースキーを押そう。画面表示が正常に戻って、キミのスコアーが表示されるぞ。MSX1でも動作するよ。

```
340 REM ●●●●●●● GYAAA!
350 FOR I=Y TO 200 STEP 5
360 PUT SPRITE 0,(X,I),15,0
370 FOR J=0 TO 99:NEXT J,I
380 LOCATE 1,1:PRINT "YOU ARE KILLED BY THE
SHARK!"
390 IF STRIG(0)=0 THEN 390
400 LOCATE 1,1:PRINT SPC(28):GOTO 60
410 REM ●●●●●●● WIN!
420 PUT SPRITE 0,(0,192),0,0
430 FOR I=20 TO 0 STEP -1
440 LOCATE I,0:PRINT "    ┌┐   "
450 LOCATE I,1:PRINT " ○○┴┴┐  "
460 LOCATE I,2:PRINT "┬┼┬┬┬┼┬ "
470 FOR J=0 TO 199:NEXT J,I
480 LOCATE 0,0:PRINT SPC(30)
490 LOCATE 0,1:PRINT "     YOU GOT A LOT OF G
OLD!"
500 LOCATE 0,2:PRINT SPC(30):END
510 REM ●●●●●●● CHARACTER
520 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 560
530 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
540 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
550 NEXT:GOTO 520
560 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
570 SP$="":FOR J=0 TO 1:READ D$:FOR I=0 TO 1
5
580 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
590 NEXTI,J:SPRITE$(C)=SP$:GOTO 560
600 DATA ｱ,000000001C3FFFFF,ｲ,0000000C1E5FFF
FF
610 DATA ｳ,FFFFFFFFFFFFFFFF,ｸ,FFFFFFFFFFFFFF
FF
620 DATA ﾀ,00003F6A55AA8080,ﾂ,FF80F0F0FFFFFF
FF
630 DATA ﾁ,0000FEA959B11315,ﾃ,FB15FBF5FAF4F8
F0,END,
640 DATA 0,373738303F1F06FF7F0F0F0E010F0E3E
650 DATA   E0F81C0C1C78E0FFFEF0F07080F0707C
660 DATA 1,00000000000783E0F0F0F1E1C3000000
670 DATA   000000000030F7FFFFFFF7F070000000
680 DATA 2,0C1C3C7CFFD5D5D5FAFFE0DFDF1E1C18
690 DATA   00000000F0FC9ECFFFF8C27E70000000
700 DATA 3,000000000F3F79F5FF1F437E0E000000
710 DATA   30383C3EFFABABAB5FFF07FBFB783818
720 DATA 4,00000000C0F0FEFFFFFFFEE000000000
730 DATA   000000000001E7CF0F0F078380C000000,
5963
```

カニがジャマする海中レース

イカの速泳ぎ大会

←プレイヤー1が上のイカ。キレイなフォームで画面を泳ぎきり、見事に勝利をおさめた瞬間だ。

MSX・RAM16K以上
by MASA

こうして遊んでね

今月2本目の海中ゲーム。しかも、2プレイヤー用のソフトだぞ。

あのクニャクニャして、何を考えてるのかまったくわからないイカが、2匹で競争(競泳?)を始めた！　画面左で上下に並んでるイカの、上がプレイヤー1、下がプレイヤー2。前者がスペースキー、後者がカーソルキーで操作できるよ。それぞれキーを押していると、イカは水を吸って力をためる。ある程度まで力がたまったら（この頃合が難しいんだよね）キーを放そう。イカの足が伸びて、スイーっと進んでいくぞ。早く画面の右ハジにたどり着いた方が勝ちってわけだ。

でも、こんなイカのレースを邪魔する奴がいる。それが上から降ってくるカニで、こいつに触れるとしばらく動けなくなる上に、せっかくためた力も抜かれてしまう。イカの足には当たり判定がないから、上手にかわしてね。

改造するならココ

キーを押してもなかなか力がたまらないじゃないか～！　という人は、240行、250行の

P1=P1－1＊……

P2=P2－1＊……

の〝1＊〞という部分を〝2＊〞くらいに変えてみよう。また、減速の比率が大きいというなら、同じ行の

P1=P1￥2＋.5

P2=P2￥2＋.5

の〝￥2〞を〝￥1.5〞に変えてみるといい。でも、イカがあまり速く移動すると、それだけ早くゲームが終わっちゃうからね。

イカの速泳ぎ大会リスト

```
100 DEFINT A-O:SCREEN 1,2:WIDTH 32
110 KEY OFF:GOSUB 460:COLOR 1,7
120 VPOKE &H2016,&H84:VPOKE &H2018,&H47
130 GOTO 420
140 REM ●●●●●●● STAGE
150 CLS:LOCATE 0,3:PRINTSTRING$(31,"ﾀ")
160 FOR I=0 TO 18:PRINT STRING$(31,"ﾁ")
170 NEXT:FOR I=0 TO 29 STEP 2:LOCATE I,22:PR
INT "ｱｲ":NEXT
180 PRINT STRING$(31,"ｳ");
190 REM ●●●●●●● SETTING
200 FOR I=0 TO 2:X(I)=RND(1)*180+50:Y(I)=0:N
EXT
210 X1=0:V1=0:P1=0:X2=0:V2=0:P2=0
220 REM ●●●●●●● RACE!
230 K1=STRIG(0):K2=STICK(0)
240 IF K1 THEN V1=0:P1=P1-1*(P1<30) ELSE V1=
P1:P1=P1¥2+.5
250 IF K2 THEN V2=0:P2=P2-1*(P2<30) ELSE V2=
P2:P2=P2¥2+.5
260 IF S1 THEN S1=S1-1:V1=0:P1=0
270 IF S2 THEN S2=S2-1:V2=0:P2=0
280 X1=X1+V1:IF X1>224 THEN WI$="1":GOTO 400
290 X2=X2+V2:IF X2>224 THEN WI$="2":GOTO 400
300 PUT SPRITE 0,(X1    ,100),10,SGN(V1)*2
310 PUT SPRITE 1,(X1+16,100),10,SGN(V1)*2+1
320 PUT SPRITE 2,(X2    ,140),10,SGN(V2)*2
330 PUT SPRITE 3,(X2+16,140),10,SGN(V2)*2+1
340 FOR I=0 TO 2:Y(I)=Y(I)+I*2+2
350 IF Y(I)>180 THEN Y(I)=0:X(I)=RND(1)*150+
50
360 PUT SPRITE 4+I,(X(I),Y(I)),8,4
370 IF X1+32>X(I) AND X1+16<X(I) AND Y(I)<10
0 AND Y(I)>84 THEN S1=15
380 IF X2+32>X(I) AND X2+16<X(I) AND Y(I)<14
0 AND Y(I)>124 THEN S2=15
390 NEXT:GOTO 220
400 REM ●●●●●●● WIN!
410 LOCATE 10,10:PRINT "PLAYER ";WI$;" WIN!!
"
420 PLAY "V15T200O4L8GAGAEGO5C","V13T200O3L8
FEFEFDC"
430 LOCATE 12,13:PRINT "PUSH SPC!"
440 IF STRIG(0) THEN 440
450 IF STRIG(0)=0 THEN 450 ELSE 140
460 REM ●●●●●●● CHARACTER
470 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 510
480 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
490 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
500 NEXT:GOTO 470
510 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
520 SP$="":FOR J=0 TO 1:READ D$:FOR I=0 TO 1
5
530 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
540 NEXT I,J:SPRITE$(C)=SP$:GOTO 510
550 DATA ｱ,0000000001C3FFFF,ｲ,0000000C1E5FFF
FF
560 DATA ｳ,FFFFFFFFFFFFFFFF,ﾀ,810081C3FFFFFF
FF
570 DATA ﾁ,FFFFFFFFFFFFFFFF,END,
580 DATA 0,00000000000000000000000000000000
590 DATA   00000000000000000000000000000000
600 DATA 1,3840433F133E0A1F1F0A3E133F434038
610 DATA   0000098D85C7EFFFF7E5CD898000000
620 DATA 2,00000007030000000000000307000000
630 DATA   0000000FF227F08227F08FF00000000
640 DATA 3,00002038FC27E7BF3FE727FC38200000
650 DATA   000000000101CDEFFFFDE1C100000000
660 DATA 4,6225A5E2320FDD3D1C7D9B3F4F402000
670 DATA   40A7A4454FF0B9BE38BED9FCF2020400,
5963
```

究極のタイピスト養成ソフト

アルファベットペンペ

⬅いかに速く正確にキーボードを叩けるかがクリアーのカギ。なかなかハードなゲームだぞ！

MSX・RAM16K以上
by 瀬頭信幸

こうして遊んでね

7月号掲載の『スーパーペンペの大冒険』第2弾。今回はキーボードの練習をしながら迷路をクリアーするという、実用性バッチリのタイピスト養成ソフトだ。

プログラムを実行すると、しばらくして迷路が表示される。左上の青いキャラがペンペで、右下の家がゴールだ。ペンペの移動は、上下左右に表示されるアルファベットを、キーボードから入力することで（大文字じゃないとダメだよ）可能となる。でもこれは、ペンペが一歩動くごとに変わってしまうから、キーに慣れるまでは、思うように操作できないぞ。

もたもたしてるとタイムが0になってゲームオーバー。それに迷路の中には恐ろしい"食人樹"が徘徊してるから気をつけよう。姿形はまわりの木と同じだけど、こいつに捕まると負けだよ。

改造するならココ

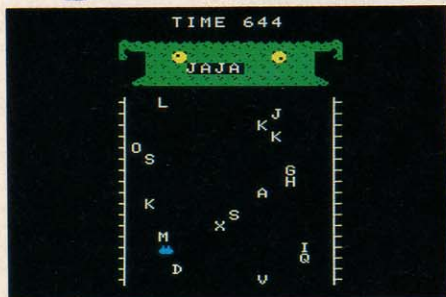
英文キーボードに慣れてなくて、どうしても1面がクリアーできないなんて人は、まずはタイム設定を長くしてみよう。それには70行のT=1800の値を変えればいい。これを大きくすれば、それだけ時間も長くなるからね。

それから、迷路をウロツク食人樹の動きを遅くするには、260行のA=RND(1)＊30の30を大きくしてみよう。逆にこの値を小さくすると、食人樹の動きがどんどん速くなるぞ。キーボードに慣れてる人なら挑戦してみよう。

アルファベットペンペリスト

```
10 '●●●●●●●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ ●●●●●●●●●
20 SCREEN 1,0,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR 15,7:CL
S:DEFINT A-Z:R=0
30 DIM M(17,12),S1$(23),MS$(27):SOUND 6,3
40 SOUND 7,0:GOSUB 540
50 FOR I=0 TO 17:FOR J=0 TO 12:M(I,J)=0:NEXT
J,I
60 GOSUB 400
70 R=R+1:T=1800:T=T-R*100:LOCATE 9,22:PRINT"
ROUND    TIME      "
80 LOCATE 14,22:PRINTR:LOCATE 21,22:PRINTT:T
I=10:X=2:Y=1:KE=0
90 KY=RND(1)*6:X2=RND(1)*29+2:Y2=RND(1)*19+1
:MI=0
100 '●●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●
110 S$=INKEY$:X1=(S1$(3+KY*4)=S$)-(S1$(1+KY*
4)=S$)
120 Y1=(S1$(0+KY*4)=S$)-(S1$(2+KY*4)=S$)
130 A=(VPEEK(&H1800+X+X1+(Y+Y1)*32)<>184):X1
=-X1*A:Y1=-Y1*A
140 IF X1<>0 OR Y1<>0 THEN KY=RND(1)*6
150 X=X+X1:Y=Y+Y1
160 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),4,0
170 PUTSPRITE1,(X*8,(Y-1)*8-1),15,KY*4+1
180 PUTSPRITE2,((X+1)*8,Y*8-1),15,KY*4+2
190 PUTSPRITE3,(X*8,(Y+1)*8-1),15,KY*4+3
200 PUTSPRITE4,((X-1)*8,Y*8-1),15,KY*4+4
210 T=T-1:LOCATE 21,22:PRINTT
220 IF ((X=X2ANDY=Y2)ORT=0)=-1 THEN 290
230 IF X=30 AND Y=19 THEN 350
240 MI=MI+1:IFMI=28THENMI=1
250 PLAYMS$(MI)
260 A=RND(1)*30:X2=X2+SGN(X2-X)*(A<R):Y2=Y2+
SGN(Y2-Y)*(A<R)
270 PUTSPRITE5,(X2*8,Y2*8-1),1,25
280 GOTO 110
290 '●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●
300 IF PLAY(0)=-1 THEN 300
310 FOR I=0 TO 99:NEXT:LOCATE 11,10:PRINT" G
AME OVER ";
320 PLAY"T18005L8EDCDEDCDL4CR64ER64C"
330 IF INKEY$=" " THENR=0:T=2000:GOTO 50
340 GOTO 330
350 '●●●●● CONGRATILATION ●●●●●
360 IF PLAY(0)=-1 THEN 360
370 LOCATE 8,10:PRINT" CONGRATULATION ";:FOR
 I=0 TO 999:NEXT
380 GOTO 50
390  ●●●●●●●●● ﾒｲﾛﾂｸﾘ ●●●●●●●●●
400 FOR I=1 TO 31:FOR J=0 TO 20:LOCATE I,J:P
RINT"ｸ":NEXTJ,I
410 C=RND(-TIME):A=8:B=6:FOR I=0 TO 16:M(I,0
)=1
420 M(I,11)=1:NEXT:FOR I=0 TO 11:M(0,I)=1:M(
16,I)=1:NEXT
430 FOR H=2 TO 150:LOCATE A*2,B*2-1:PRINT"ﾀ"
;
440 C=3:E=RND(1)*4
450 U=(E=3)-(E=1):V=(E=0)-(E=2):M(A,B)=1
460 IF M(A+U,B+V)=0 THEN 490
470 E=(E+1)MOD4:C=C-1:IF C>0 THEN 450
480 A=RND(1)*15+1:B=RND(1)*10+1:IF M(A,B) TH
EN 440 ELSE 480
490 FOR I=1 TO 2:LOCATE A*2+U*I,B*2+V*I-1:PR
INT"ﾀ";:NEXT
500 A=A+U:B=B+V:NEXT
510 LOCATE 30,19:PRINT"ﾈ";
520 RETURN
530 '●●●●●●●●● ｷｬﾗﾂｸﾘ ●●●●●●●●●
540 FOR I=0 TO 7:READA$:VPOKE &H5C0+I,VAL("&
H"+A$):NEXT
550 FOR I=0 TO 7:READA$:VPOKE &H600+I,VAL("&
H"+A$):NEXT
560 FOR I=0 TO 7:READA$:VPOKE &H640+I,VAL("&
H"+A$):NEXT
570 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,AORA
/2:NEXT
580 VPOKE &H2017,&H12:VPOKE &H2018,&HA2:VPOK
E &H2019,&HF2
590 SPRITE$(0)="ﾃ<~ﾋﾋﾋﾋ~"
600 FOR I=0 TO 23:S1$(I)=CHR$(65+I):NEXT
610 FOR I=1 TO 24:A$="":FOR J=0 TO 7:A$=A$+C
HR$(VPEEK(&H200+I*8+J)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:N
EXT
620 A$="":FOR I=0 TO 7:READ B$:A$=A$+CHR$(VA
L("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(25)=A$
630 FOR I=1 TO 25:READ A$:MS$(I)=A$:NEXT:RET
URN
640 '●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●
650 DATA3C,42,85,8B,95,7E,18,3C,22,50,05,A0,
09,80,24,89
660 DATA3C,7E,FF,00,7E,4E,4E,7E,3C,42,85,8B,
95,7E,18,3C
670 DATAT115S1M20000O4L16CD,E8R64,C,D,E8R64,E
E,E,EE,E,ED,C
680 DATACD,C8R64,CD,E8R64,C,D,E8R64,E,EE,E,E
D,C,C,F4
```

英文字探して魔物を退治する

エビルスピリット

⬅Aが右の方に出てきたけど、この位置からだと取れそうもないな。う〜ん、困った困った。

MSX·RAM16K以上
by きぃいす

こうして遊んでね

縦スクロールの魔物退治ゲームの登場だ。キミはダブルスライム(ツノが2本あるからダブルなの)となって、世界を滅ぼそうとする魔物を倒すのだ。

操作はいたって単純。カーソルキーでダブルスライムを左右に動かしながら、魔物が吐くアルファベットをよけるだけ。そして、魔物の体に次々と表示される6文字のアルファベット(実は、これが魔物の名前なのだ)と同じ文字を順番に取っていけば、一面クリアーだ。魔物は目玉をギョロギョロさせながら消滅するぞ。また4〜5面まで進むと＊(イガイガ)が出現するから気をつけよう。こいつに触るとゲームオーバーだ。

改造するならココ

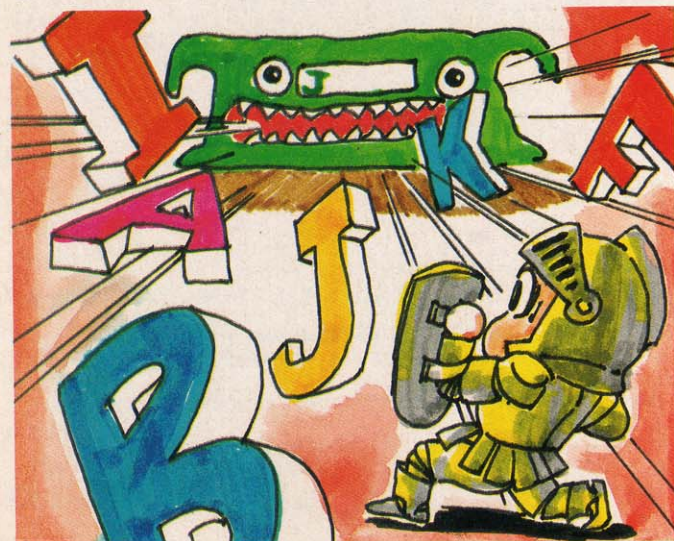
このプログラムでは、590行からのDATA文で各面の設定をしている。1行につき1面で、タイム、文字数、名前(6文字分)、終了の順番でデータが並んでいる。最後の値を254にするとゲーム終了だ。

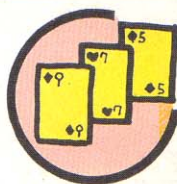
それでは、魔物の名前をカタカナに変えてみよう。まず、

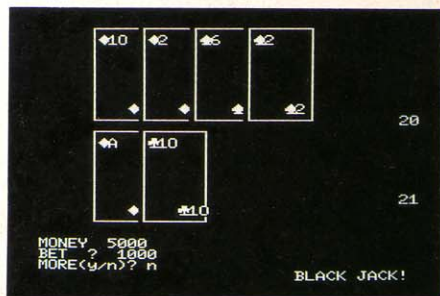
150……RC=RND(1)＊BO+65

の65を177に。そして

160 IF RC>90……

の90を221に変えてみる。また590行からの面データの部分の、文字数を44にするとカタカナだけ、それ以上にすると＊が出現する。魔物の名前の設定は、名前のデータを177〜221の好きな値に書き換えればOKだ。

エビルスピリットリスト

```
10 '◆◆◆◆◆ EVIL SPIRIT ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 SCREEN1,Ø:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z
30 KEYOFF:WIDTH16:VPOKE82Ø4,193
40 VPOKE82Ø5,193:VPOKE82Ø6,161
5Ø FORV=ØTO87:READA$:VPOKE824+V,VAL("&H"+A$)
:NEXTV:PLAY"V15T255L16O2"
6Ø FORS=ØTO7:READB$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+B$))
:NEXT:SPRITE$(Ø)=S$:X=15:Y=2Ø
7Ø READTI:IFTI=9ØØTHEN38Ø
8Ø LOCATE,2:PRINT"hllmmmlmllmmmlmi"
9Ø LOCATE,3:PRINT"j gggggggggggg k"
1ØØ LOCATE,4:PRINT"  gggggggggggg  "
11Ø LOCATE,5:PRINT" ngggggggggggggo "
12Ø FORI=ØTO5ØØ:NEXT:VPOKE6252,112:PLAY"O2C"
:FORI=ØTO5ØØ:NEXT:VPOKE6259,113:PLAY"C":READ
BO
13Ø READC:IFC=255ORC=254THEN28Ø
14Ø LOCATE5+M,4:PRINTCHR$(C)
15Ø RX=RND(1)*14+1:RC=RND(1)*BO+65
16Ø IFRC>9ØTHENLOCATERND(1)*1Ø+1,13:PRINTSTR
ING$(RND(1)*5,42):RC=RC-5:PLAY"O4E"
17Ø LOCATE,6:PRINT"┤";SPC(14);"├"
18Ø LOCATERX,6:PRINTCHR$(RC)
19Ø LOCATE4,Ø:PRINT"TIME";TI
2ØØ LOCATE,6:PRINTCHR$(27)+"L"
21Ø S=STICK(Ø):X=X+(S=7ANDX>9)-(S=3ANDX<22):
VP=VPEEK(6144+X+Y*32)
22Ø PUTSPRITEØ,(X*8,Y*8),5
23Ø IFTI<=ØTHENPLAY"O3EGFED4":GOTO26Ø
24Ø IFVP<>32THEN25ØELSETI=TI-1:GOTO15Ø
25Ø IFVP=CTHENM=M+1:PLAY"O8CEG":VPOKE(6144+X
+Y*32),32:GOTO13ØELSEPLAY"O2EFGDC4"
26Ø LOCATE2,11:PRINT" GAME OVER "
27Ø IFSTRIG(Ø)THENRUNELSE27Ø
28Ø FORD=ØTO3
29Ø VPOKE898,255:VPOKE899,255:VPOKE9ØØ,243:V
POKE9Ø1,243:VPOKE9Ø6,2Ø7:VPOKE9Ø7,2Ø7:VPOKE9
Ø8,255:VPOKE9Ø9,255
3ØØ PLAY"O2C":FORI=ØTO3ØØ:NEXTI
31Ø VPOKE898,2Ø7:VPOKE899,2Ø7:VPOKE9ØØ,255:V
POKE9Ø1,255:VPOKE9Ø6,255:VPOKE9Ø7,255:VPOKE9
Ø8,243:VPOKE9Ø9,243
32Ø PLAY"E32":FORI=ØTO3ØØ:NEXTI,D
33Ø FORK=2TO5:FORI=ØTO16
34Ø LOCATEI,K:PRINT" "
35Ø NEXTI,K:PLAY"O7GFEADO7G4"
36Ø IFC=254THEN43Ø
37Ø FORI=ØTO1ØØØ:NEXT:M=Ø:GOTO7Ø
38Ø LOCATE,2:PRINT" mmlllmmllmlmmm "
39Ø LOCATE,3:PRINT"ngggggggggggggo"
4ØØ LOCATE,4:PRINT"ngggggggggggggo"
41Ø LOCATE,5:PRINT"ngggggggggggggo"
42Ø VPOKE82Ø4,129:VPOKE82Ø5,129:GOTO12Ø
43Ø FORI=ØTO1ØØØ:NEXT:CLS:PLAY"O7CFEDG"
44Ø LOCATE,1Ø:PRINT"CONGRATULATIONS!"
45Ø PUTSPRITEØ,(RND(1)*248,RND(1)*184),RND(1
)*15
46Ø GOTO45Ø
47Ø DATA FF,BF,EF,DF,FF,FF,FB,FF
48Ø DATA 38,7C,FF,DF,ED,FF,F3,E1
49Ø DATA 1C,3E,F7,BF,FF,FB,CF,87
5ØØ DATA EØ,EØ,BØ,F8,E8,FØ,ØØ,ØØ
51Ø DATA Ø7,Ø7,ØF,1D,17,Ø7,ØØ,ØØ
52Ø DATA ØØ,38,FD,BF,DF,FB,FF,FF
53Ø DATA ØØ,42,E7,FF,FB,FF,EF,FF
54Ø DATA ØØ,Ø1,Ø7,1F,3D,EF,FF,73
55Ø DATA ØØ,8Ø,EØ,F8,EC,BF,FB,CE
56Ø DATA 3C,7E,CF,CF,FF,FF,7E,3C
57Ø DATA 3C,7E,FF,FF,F3,F3,7E,3C
58Ø DATA ØØ,24,24,7E,FF,FF,7E,ØØ
59Ø DATA 8ØØ,25,74,65,74,65,82,65,255
6ØØ DATA 7ØØ,25,71,69,71,69,82,79,255
61Ø DATA 6ØØ,25,84,85,75,73,82,85,255
62Ø DATA 6ØØ,27,77,85,84,84,83,85,255
63Ø DATA 9ØØ,3Ø,68,79,78,71,65,76,254
```

スマートにギャンブルしてね

ブラックジャック

←やったー、ブラックジャックだ！ 賭け金の2倍がディーラーから支払われるぞ。ラッキー。

MSX・RAM16K以上
by MASA

こうして遊んでね

これはいわずと知れたブラックジャック。ディーラー(カードを配る人）のかわいいお姉ちゃん相手に、鼻の下のばしたスケベそうなおじさんが、カジノでパンツ一枚になるまで巻き上げられる、あのブラックジャックです。

で、まあ、結構有名なゲームなんで、みんなルール知ってるかと思うけど、一応おさらいの意味で説明しとくね。一言でいうなら、「4枚までのカードの合計を、限りなく21に近づけるゲーム」ってことになるかな。細かくいえば、A(エース)は1または11にカウントできて、10、J、Q、Kは10と数えられる。そしてディーラーとの勝負で、21に近い方が勝ちというわけだ。また、カードの合計が21ピッタリになったらブラックジャックといい、賭け金(あっ、みんなはお金を賭けたりしちゃダメだよ）が2倍になって戻ってくるという仕組み。

もちろん合計が21を超えたら、相手がどんなに低い点でも（例えば合計が5とか6とかね)キミの負けになるよ。

改造するならココ

このゲームは、所持金(点)が0になるとゲームオーバーだけど、自分が勝ってる分には終わりがない。そこで、ある点数を超えたらメッセージを出して、キミの大勝利となるように改造してみよう。参考とするのは590行。これはゲームオーバーの処理だけど、この行を書き換えたものを595行として新たに付け加えればOKだ。

まずGD＜＝0をGD＞＝50000のようにする。この50000というのが、キミの大勝利となる基準値だ。そしてその他のコマンドは590行と同じで、最後の〝GAME OVER″というメッセージを〝あんたはエライ！″のように変更すればいい。これでゲームにメリハリがついて、より一層盛り上がるよ。

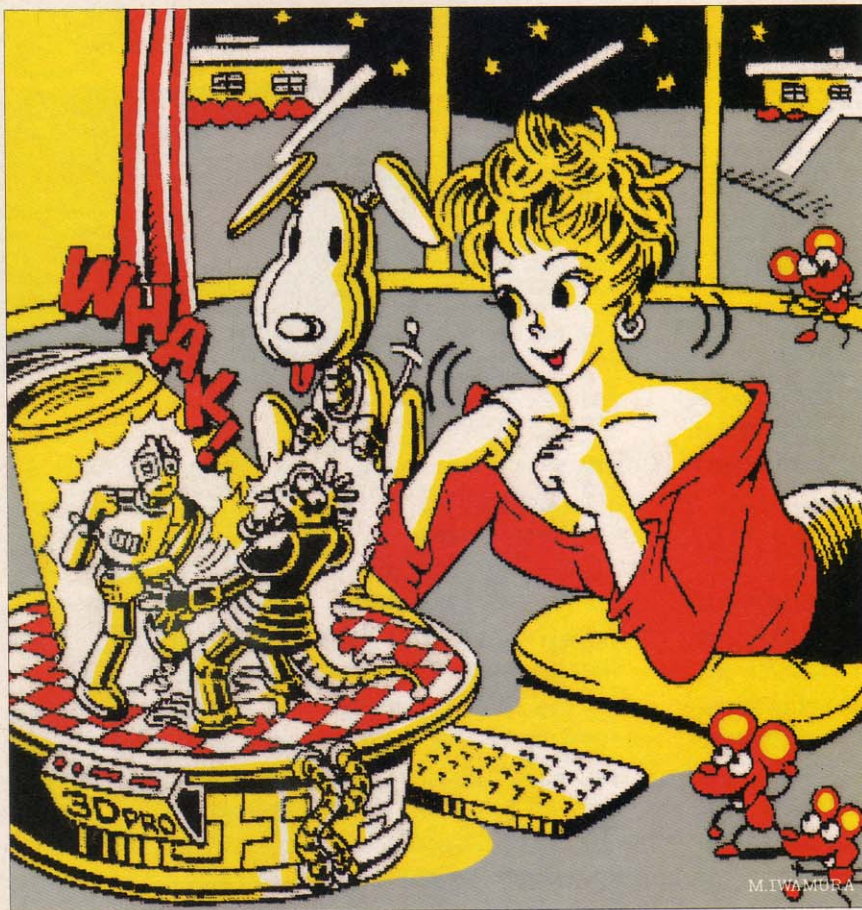
ブラックジャックリスト

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40:COL
OR 15,1:CLEAR 1000
110 DIM C$(51),C(51):A=RND(-TIME)
120 FOR I=0 TO 51:READ C$(I),C(I):NEXT
130 B$=CHR$(31)+STRING$(7,CHR$(29))
140 G$="┌─────┐":H$="|     |"+B$
150 I$="|XXXXX|"+B$:J$="└─────┘"
160 CD$=G$+B$+H$+H$+H$+H$+H$+H$+H$+J$
170 CN$=G$+B$+I$+I$+I$+I$+I$+I$+I$+J$
180 GD=5000
190 REM ●●●●●●● CARD SHUFFLE
200 FOR I=0 TO 99:A=RND(1)*52:B=RND(1)*52
210 SWAP C$(A),C$(B):SWAP C(A),C(B):NEXT
220 FOR I=0 TO 7:D$(I)=C$(I):D(I)=C(I)
230 NEXT:FOR I=0 TO 44
240 C$(I)=C$(I+1):C(I)=C(I+1)
250 NEXT:FOR I=0 TO 7
260 C$(44+I)=D$(I):C(44+I)=D(I):NEXT
270 CO=CO+1:IF CO=6 THEN CO=0:GOTO 190
280 REM ●●●●●●● BLACK JACK
290 CLS:MT=C(0):PT=C(1):CT=1
300 LOCATE 5,0:PRINT CN$
310 X=5:Y=9:C=1:GOSUB 610
320 LOCATE 0,19:PRINT "MONEY ";GD
330 LOCATE 0,20:INPUT "BET  ";MM
340 MM=(MM¥100)*100
350 IF MM<100 OR MM>GD THEN 330
360 CT=CT+1:X=X+5:C=CT:GOSUB 610
370 PT=PT+C(C):IF CT=4 THEN 420
380 LOCATE 0,21:INPUT "MORE(y/n)";YN$
390 IF YN$="y" OR YN$="Y" THEN 360
400 IF YN$="n" OR YN$="N" THEN 420
410 GOTO 380
420 IF PT<22 THEN 440
430 FOR I=1 TO CT:IF C(I)=11 THEN PT=PT-10:N
EXT ELSE NEXT
440 X=5:Y=0:C=0:GOSUB 610:CM=CT+3
450 CT=CT+1:X=X+5:C=CT:GOSUB 610
460 MT=MT+C(C):IF MT>21 AND (C(C)=11 OR C(0)
=11) THEN MT=MT-10
470 IF CT=CM THEN 500
480 FOR I=0 TO 299:NEXT
490 IF MT<PT AND PT<22 THEN 450
500 REM ●●●●●●● WIN or LOSE
510 LOCATE 35, 8:PRINT USING "##";MT
520 LOCATE 35,15:PRINT USING "##";PT
530 IF MT=PT OR (MT>21 AND PT>21) THEN MS$="
NO GAME    ":GOTO 580
540 IF MT=21 THEN GD=GD-MM*2:MS$="BLACK JACK
!":GOTO 580
550 IF PT=21 THEN GD=GD+MM*2:MS$="BLACK JACK
!":GOTO 580
560 IF (MT>PT AND MT<22) OR PT>21 THEN GD=GD
-MM:MS$="YOU LOSE. ":GOTO 580
570 GD=GD+MM:MS$="YOU WIN!  "
580 LOCATE 25,22:PRINT MS$;
590 IF GD<=0 THEN LOCATE 0,23:PRINT "GAME OV
ER!":END
600 IF STRIG(0)=0 THEN 600 ELSE 220
610 REM ●●●●●●● DRAW CARD
620 LOCATE X  ,Y  :PRINT CD$
630 LOCATE X+1,Y+1:PRINT C$(C)
640 LOCATE X+4,Y+7:PRINT C$(C):RETURN
650 REM ●●●●●●● CARD DATA
660 DATA ♥A,11,♥2,2,♥3,3,♥4,4,♥5,5,♥6,6,♥7,7
670 DATA ♥8,8,♥9,9,♥10,10,♥J,10,♥Q,10,♥K,10
680 DATA ♠A,11,♠2,2,♠3,3,♠4,4,♠5,5,♠6,6,♠7,7
690 DATA ♠8,8,♠9,9,♠10,10,♠J,10,♠Q,10,♠K,10
700 DATA ♦A,11,♦2,2,♦3,3,♦4,4,♦5,5,♦6,6,♦7,7
710 DATA ♦8,8,♦9,9,♦10,10,♦J,10,♦Q,10,♦K,10
720 DATA ♣A,11,♣2,2,♣3,3,♣4,4,♣5,5,♣6,6,♣7,7
730 DATA ♣8,8,♣9,9,♣10,10,♣J,10,♣Q,10,♣K,10
```

ショート・プログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、ショート・プログラムを常時募集しています。ゲームができたら、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛に送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、他人のプログラムをコピーしたものや、他の雑誌との二重投稿はお断わりいたします。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショート・プログラム係

EDITORIAL

次号では、アクションゲームとシミュレーションゲームの融合を考えてみたい。オリジナルゲームをドーン！とご紹介するぞ。そして、ちょっとばかりハードを作ってみよー、なんて企画もあったりする。躍進するMマガである。

STAFF

発行人──塚本慶一郎
編集人・編集長──小島　文隆
副編集長──塩崎　剛三　河野真太郎　加川　良
編集スタッフ──宮野　洋美　藪　暁彦　金井　哲夫
金矢八十男　田中富美子　新井　創士
船田　巧　唐木　緑　樹村　頼子
水野　震治　浜村　弘一　伊東　みか
下山　牧子　金田一　健　高橋久美子
渡辺　妙子　宮川　隆　五十嵐久和
宮地　千里　大塚由利子　川村　篤
入澤　貴志　有沢　清子　伊藤　雅敏
鈴木　弘明　都竹　喜寛　山田美恵子
二木　康夫　斉藤　伸　鈴木　賢一
森本　真理　渡辺　江里　本田　文貴
江守　依子　中村　優子　清水早百合
小倉　倫子　松本　隆一　高橋　敦子
制作スタッフ──本間　智嗣　荒井　清和　山田　康幸
田宮　朋子　佐藤　英人　浜崎千英子
刑部　仁　小山　俊介　小林　昌子
河野　輝幸
編集協力──上野　利幸　山口　裕生　青柳　昌行
田中　芳洋　土方　幸和　林　大紋
可徳　剛　高橋　義信　藤木　清輝
渋谷　洋一　柴田　英春　川村　和弘
伊藤　裕　藤高　信博　斉藤　裕史
折原　光治　三井　徳久　田川　実
神谷　正樹　出浦美佐子　大森　穂高
三須　隆弘　山田　裕司　鳥田　雄人
下田　春彦　小栗　泰也　林　英明
制作協力──三輪　悦子　admix　スタジオB4
CYGNUS　渡辺　葉子　前田実穂子
秋本由喜子　内山　泰秀
アメリカ在住──トム・ランドルフ
フォトグラフ──水科　人士　八木澤芳彦
イラスト──佐久間良一　川上　富也　桜　玉吉
宮嶋美奈子　城戸　房子　もろが　卓
及川　達郎　山口　志乃　大賀　葉子
岩村　実樹　明日　敏子　なかのたかし

情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい！ MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために、〝MSXマガジン情報電話〟を開設しているのだ！ 24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ！

東京
☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン10月号は9/8発売！ 予価380円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキーMSXマガジン編集部「○○○」係

MSX2専用 新発売!!

ハードアクション・ハイパーバトルアドベンチャー

- ●さらにパワーUPされた戦闘モード
- ●アイコン＋動詞の完全コマンド選択
- ●メッセージ量はパート1の2倍
- ●今までのRPG、AVGには無かった、ハードな世界設定
- ●マニュアルには設定資料集付

▶対応機種/PC88SR/FM77・AVシリーズ/X-1シリーズ/PC98シリーズ/MSX2
▶定価/7,600円
▶3枚組み2ドライブ専用(MSX2は1ドライブ用)
▶全機種FM音源対応(MSX2は除く)
▶全機種ジョイパット対応 ▶VRAM128Kバイト・メインRAM64Kバイト

新たな敵ダルジイの出現は再び君を戦いの中へ

「第4のユニット2」は「第4のユニット」の続編ですが、「第4のユニット」がなくてもプレイできます。

DATAWEST
Present

- ●操作は簡単、内容は奥深く初心者からマニアまで楽しんでいただけます。
- ●ボードゲームでは再現しにくい索敵や、核汚染が広がる様子などをリアルにシミュレート。
- ●マップは全部で16種類あります。
- ●グラフィック類は総てMSX2用に書き下ろし。
- ●バトルモードではフルカラーのキャラクターで戦闘が楽しめます。

▶対応機種/MSX2専用(3.5インチ・2DD)
▶ディスク/1ドライブ
▶定価/6,800円
▶VRAM128Kバイト
メインRAM64Kバイト

MSX2専用 新発売!!

怪獣大戦争
決死の原子炉防衛作戦
T.D.F.

DATAWEST
データウエストは今、「遊びおおまじめ」
データウエスト株式会社
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル)
TEL.(06)968-1236

MSXマガジン 1988 9
昭和63年9月1日発行 第6巻 第9号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・4505(編集部)
定価380円
Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-09